REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VII Nº 64 - 395 PTAS

Nintendo Acción



¡REGALO SEGURO!
3.000 cartuchos para Nintendo Scope
¡Gratis!

FIGHTER'S DESTINY
El juego que revolucionará la lucha. Primer test serio

SUPERCONCURSO
20 cartuchos de Nagano Winter Olympics '98

MARIO KART FRENTE A DIDDY KONG RACING
Busca, compara y decide

00064
8 426239 010023

Probamos el nuevo Yoshi

así es «YOSHI'S STORY», el plataformas más esperado de Nintendo 64

«DKR», «GoldenEye» y «Automobili Lamborghini», a fondo



Nintendo START Acción

Claves Nintendo

El nombre

Michael Ancel

Aunque el nombre no os suene, seguro que sus creaciones sí. Monsieur Ancel, francés de la Francia, 27 añitos, fue el padre de Rayman, la criaturita de Ubi Soft que estuvo en todas partes hace unos años. Ahora se ha vuelto a sacar de la chistera un nuevo personaje, Ed, con el que nos va a hacer soñar en «Tonic Trouble».



La compañía

Infogrames-Ocean, de nuevo

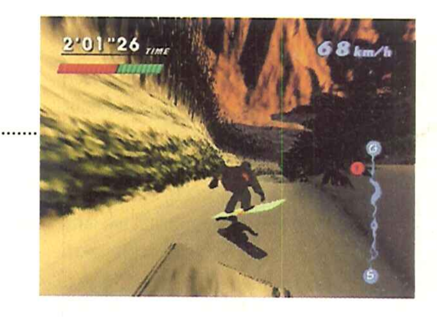
INFOGRAMES IBERICA

ocean

Si se lo merecen, pues tendrán que repetir mención. Y esta vez no hay duda. Infogrames y Ocean nos van a traer «V-Rally» a Game Boy y Nintendo 64. ¡¡»V-Rally»!!, o sea el genial simulador de conducción, rápido e hiperrealista, que ha arrasado en todas las listas de ventas en su versión PlayStation.

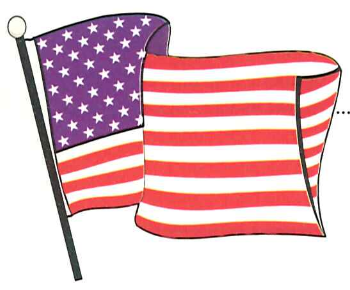
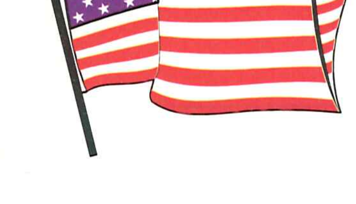


El fenómeno



Nieve, hockey y snowboard

El acontecimiento Nagano, o sea las Olimpiadas de invierno, tienen al mundo loco. Al del videojuego, especialmente. En las últimas fechas nos hemos encontrado con innumerables cartuchos con la nieve por bandera. El de Konami es el oficial, y luego pegan fuerte los de snowboard y hockey sobre hielo.

Seis entre los 10 primeros

N64 arrasó en Estados Unidos

La compañía americana TRST ha publicado una lista con los 10 juegos más vendidos en Estados Unidos durante el pasado año. Y, antes de nada, aplauso para Nintendo, porque ha colocado seis de sus cartuchos entre los 10 primeros, acaparando los cinco "best-sellers". «Mario Kart 64» fue el líder absoluto de ventas.

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso

Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores Roberto Lorente, David García, Sonia Herranz
Directora Comercial Mamen Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Cómo puntuamos

0-50: Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
50-60: Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
60-70: Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
70-80: Bueno. No te defraudará.
80-90: Superior. Muy recomendable.
90-95: Un superclase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
95-99: Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
100: ¿No existe el juego perfecto?



el Show de Big N

la Imagen

La feria de Nuremberg





La **feria del juguete de Nuremberg** (Alemania), celebrada entre el **4 y el 9 de febrero** pasados, se convirtió durante unos días en el punto de encuentro de todos los nintenderos europeos. ¿La causa? La gran N montó un stand a lo grande, y los que se acercaron a él tuvieron el privilegio de ver todas las novedades que llegarán en el primer cuarto del año para 64 bits. Allí estaban **«Banjo & Kazooie»** y **«Conker´s Quest»**, se presentó la **Pocket Camera para Game Boy** y hasta tuvieron oportunidad de deleitarse con una eprom (aunque nos tememos que no jugable) de **«Zelda: the Ocarina of Time»**. Estas fotos no son más que un adelanto del reportaje que os estamos preparando para el número que viene. No se os ocurra perdéroslo porque os vamos a enseñar muchas cosas, entre ellas alguna sorpresa que otra...

La **Super Famicom** también se lava la cara

El mes pasado os mostrábamos el nuevo aspecto de la SNES americana, y en este número le toca el turno a la Super Famicom japonesa. ¿Por qué Nintendo sigue apoyando a una consola con diez años de edad? Fácil: han vendido **45.600.000** unidades desde su debut, y **3.300.000** sólo **entre marzo del 96 y abril del 97**. Además, coincidiendo con este cambio de "look", la Gran N también va a poner en marcha en Japón un sistema llamado **Nintendo Power**, que permite a los usuarios copiar juegos de 16 bits en un cartucho virgen.

Para jugar en cualquier parte



Hace no demasiados números os hemos hablado de un sistema que permitía jugar con los cartuchos de Super en un avión. ¿Recordáis? Bueno, pues adivinad qué se ha encontrado uno de nuestros colegas de la revista **Micromanía** en uno de sus últimos viajes a Estados Unidos. Sí, ese mismo sistema, sólo que en el hotel. Y para que os lo creáis, aquí tenéis la correspondiente foto. Se ve la pantalla de la tele, el mando de Super y el cartel que anuncia que ahí se puede disfrutar de los juegos de Nintendo. Fue en un coqueto hotel en el centro de Salt Lake City, Utah, estado mormón y uno de los más bonitos de USA.

el Consultorio

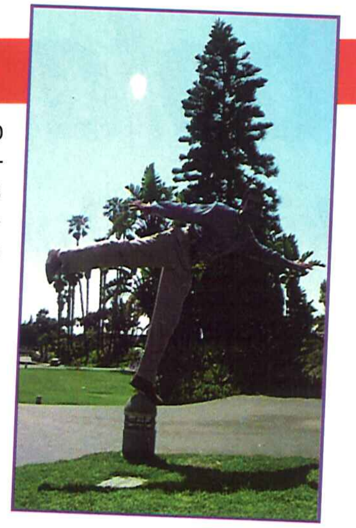
Me alegra veros reunidos de nuevo, mis queridos creyentes de la religión nintendera. Pasad y leed, porque vuestro será el reino de los juegos.

▸**Macarena Mey Rodríguez** (Madrid) me envía un verdadero alegato, dibujo incluido, en contra de Lara Croft, la heroína de moda. Después de dedicar varias líneas a ponerla "perdidita", termina con esta conclusión: "con todos los juegos geniales que tenemos, como «Mario 64», «Hybrid Heaven», «Banjo Kazooie», «Conker Quest», «Mission: Impossible», «Space Circus» y sobre todo «Zelda 64», ¿para qué queremos a Lara, y además compartiéndola con otros? Yo tengo la respuesta, para nada". Estoy de acuerdo contigo en que Nintendo 64 tiene o va a tener dentro de poco juegos tan buenos o más que «Tomb Raider», aunque de la lista que me das, quizá sea «Hybrid Heaven» el que le pueda hacer la competencia más directamente. Yo espero mucho de él, y bien que lo sufren mis uñas cada vez que me entran esos ataques de impaciencia que no me los cura ni el veterinario de guardia. En cuanto a lo de compartir juegos, yo casi lo prefiero, porque ahí es donde se ve realmente la diferencia de calidad entre la consola de Nintendo y las otras, ¿no crees?. Imagínate la cara que pondrían los que flipan con la dichosa Lara si vieran el amasijo de pixels de su juego convertido en un escenario con texturas perfectas como los que disfrutamos nosotros.

▸**Jesús Abad** (Santander) quiere comprarse un juego de carreras para su N64, pero no acaba de decidirse el pobrecito. Y claro, quién mejor que su guía espiritual (es decir, yo mismo) para resolverle el dilema. Mira Jesusín, de los que hay ahora disponibles yo me quedo con «Top Gear Rally», pero confieso que ninguno ha conseguido llenarme del todo. El caso de «San Francisco Rush» me tiene confundido, porque en los USA no paran de darle premios y yo, por más que juego, lo veo como un cartucho apañadito sin más. Supongo que allí valoran especialmente eso de que los circuitos sean reales, pero como a mí me importa tres rábanos que la farola de la derecha exista realmente en San Francisco o no, me quedo más frío que Vieri cuando marca un gol. En fin chico, si no te importa esperar unos mesecitos (¿hasta después del verano quizá?), en la revista nos acabamos de enterar de que Ocean e Infogrames van a versionar «V-Rally». Puede ser una apuesta de futuro muuuuyyyy interesante. Jesús también me pregunta por un juego de boxeo para la Super, y ahí no tengo ninguna duda: «Super Punch Out» y no se hable más.

▸**Javier Fernández Ruiz** (León) también tiene unas dudas dudosas, pero esta vez son los juegos de lucha los que le impiden dormir. Mira que su madre le

Perry se lo piensa



Dave Perry, **presidente de Shiny**, ha saltado recientemente a las páginas de actualidad consolera. Primero, porque hace pocas fechas **los cacos visitaron su casa** y se llevaron su Nintendo 64 con todos sus juegos (todos). Buen gusto el de los cacos, sí señor. ¡Ah! Y lo sentimos, Dave.
Lo segundo de Perry son unas declaraciones en las que casi daba por sentado la conversión de varios de sus juegos («MDK», «Stunt RC Copter») a N64. Rápidamente nos pusimos al habla con él, para confirmar o desmentir, y tuvimos un poco de lo uno y bastante de lo otro. **Perry nos aseguró que ellos no están desarrollando nada** para 64 bits, y que sólo se había referido a la posibilidad de licenciar alguno de esos juegos. Desmintió que «MDK» fuera estar disponible este año para N64, pero manifestó que están pensando seriamente hacer algo para 64DD.

Las PERLAS del 97

■ "No hay más que decir tres palabras: Super Mario 64...es tan simple como eso". Howard Lincoln, presidente de Nintendo América, exponiendo razones de peso por las que N64 superaría fácilmente a PSX.

■ "La competencia de PlayStation no representa nada. El software es simple y aburrido". Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Japón, admirando a la competencia.

■ "Si yo fuera Sony y leyera los últimos datos de ventas, vomitaría". Lincoln una vez más. No hacen falta explicaciones.

■ "El camino más fácil hacia la bancarrota es sacar un montón de morralla". El inimitable Lincoln aludiendo esta vez, sin citarla directamente, a la política de lanzamientos de Sony.

Mira quien habla ahora

A partir de ahora, a los **protagonistas de los cartuchos de Nintendo 64 se les va a secar la boca de tanto hablar**. Al menos eso es lo que pretende el **nuevo sistema de compresión de voz que ha creado Factor 5** y que Nintendo se ha apresurado a adquirir.
"Factor 5 Word Compression", que así se llama el invento, es capaz de conseguir **14 minutos de discurso continuo por megabyte**. Para que os hagáis una idea, el cartucho de **«Lylat Wars» dedica 4 MB a los "samples" de voz**, que este sistema habría convertido en casi una hora de palabrería. Fantástico. Y si además el invento sirve para traducir las voces a castellano, entonces ya sería la bomba.









enciende el "gusi-luz" todas las noches, pero nada, no hay forma. En vez de contar ovejitas, Javier ve pasar luchadores de «Mace: the Dark Age» por un lado y de «Dark Rift» por otro. ¿Con cuál me quedo? Pues si la opción se reduce a estos dos títulos, prefiero «Mace», pero desde luego creo que ahora mismo el mejor juego de lucha para la N64 es «Fighter´s Destiny». Echale un vistazo a la review que sale en este mismo número para conocerlo a fondo. Por cierto, la fecha de lanzamiento de «Forsaken» es mayo-junio, y haces bien interesándote por él, porque nuestro "dire" se marcó un viaje para ver en vivo y en directo cómo iba el desarrollo y vino hablando maravillas del juego.
▸Luis Miguel (Madrid) va a ser mi última "víctima" este mes. En su extensa carta dice cosas como ésta refiriéndose a la Game Boy: "¿No crees que es un timo que un cartuchito de ¡2 megas! en una consola de ¡8 bits! que tiene ¡dos botones! valga seis papeles?"Pues mira yo creo que evidentemente, hay juegos por los que no pagaría ni la décima parte, pero también te puedo citar varias joyas que cuestan menos del precio que me dices: cualquiera de la serie «Donkey Kong Land», también los «Super Mario Land», por supuesto «The Legend of Zelda» e incluso «Turok». Mi opinión es que lo importante es saber elegir bien para que después no te lleves un chasco, y por eso conviene que te fijes antes en las puntuaciones de la revista. Ya sé que te parecen muy subidas de tono, pero te aseguro que aquí no regalamos nada. Los mejores juegos llevan la nota más alta, y los peores tienen lo que se merecen. A veces incluso preferimos no comentar los que son realmente malos para aprovechar el espacio en temas más interesantes. Así que confía en nosotros y fíjate en las notas que se dan por ahí, a ver si las de Nintendo Acción te siguen pareciendo exageradas.



Envía tus cartas con dudas, sugerencias, críticas y lo que quieras a:
EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción

el CONFI DENCIAL

*▸Atención al **rumor-bomba** que nos acaba de llegar: **Eidos**, la compañía que creó esa gallina de los huevos de oro llamada «Tomb Raider», podría tener casi a punto un **juego para Nintendo 64 de concepto idéntico al de Lara Croft**. Obviamente, el nombre sería distinto para esquivar problemas con la licencia que posee Sony. Si la noticia se confirma, podríamos jugar a este doble de «Tomb Raider» antes del final de este mismo año.*

*▸**Ocean** ha firmado un acuerdo con la Warner para producir al menos **tres juegos de Nintendo 64** entre finales del 98 o principios del 99. ¿Significa eso que veremos a Bugs Bunny o al pato Lucas en los 64 bits? Es probable, porque además se especula con que algunos de estos títulos sean desarrollados por Infogrames, y ya sabéis que su especialidad son los personajes de cómic...*

*▸**Midway** ha confirmado que todas sus recreativas serán convertidas a la Nintendo 64. Echando un vistazo a los arcades deducimos que estamos hablando de títulos como **«San Francisco Rush: Alcatraz Edition», «Off Road Challenge», «Mortal Kombat 4» y «NFL Blitz»**, un juego de fútbol americano en plan «NBA Jam».*

*▸Hablamos de **periféricos**: diferentes compañías están creando pistolas para N64. **Naki** ya tiene lista la suya, y parece que **InterAct** también está diseñando una. La segunda parte de la historia e que no las lanzarán hasta que alguien se digne a programar un juego en el que se puedan utilizar. Seguimos esperando candidatos.*

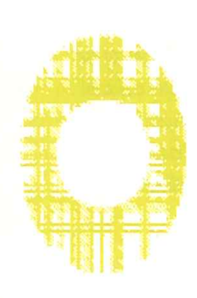
*▸En las oficinas de **Virgin** se guarda un secreto que os vamos a desvelar: se llama **«Command and Conquer 3D»**, y hemos oído que puede estar disponible en Nintendo 64 el verano que viene. Si todo sale bien, las próximas vacaciones disfrutaremos de su divertidísimo modo multiplayer.*

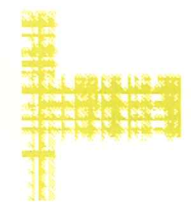
*▸Una de cal y otra de arena para los japoneses de **SETA**. Por un lado, su **«Wild Choppers»**, un simulador de combate de helicópteros, está a punto de ver la luz en Japón. Y ya era hora, porque el titulito no había acumulado más que problemas. La de arena es que su **«Rev Limit»**, el arcade de carreras, lo ha cogido Nintendo por banda y lo ha guardado en un cajón a ver si encuentra tiempo para mejorarlo.*

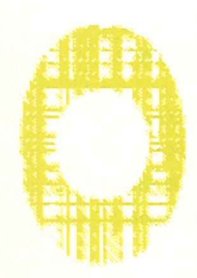
*▸Me han llegado unos cuantos intrépidos rumores sobre la existencia de un **nuevo mundo secreto en «Diddy Kong Racing»**. Ahora sólo falta que me digan cómo narices sacarlo. Os informaré.*

Javier Abad









Llegan las bolas locas

Acclaim lanzará «Reckin´ Balls» para Nintendo 64 en mayo

No sólo de «Turok 2» vive **Iguana Entertainment USA**, y buena prueba es el proyecto en el que andan metidos últimamente. Se llama **«Reckin´ Balls»** y viene bajo la vitola de sugerente mezcla entre **plataformas y carreras**. Agárrense que vienen curvas. Adoptamos el papel de algo así como **bolas locas y saltarinas con caritas y expresiones faciales** diferentes y superdivertidas. De lo más gracioso que veréis, seguro. Bien, pues cogemos una y nos metemos en los aproximadamente **100 escenarios que incluirá el juego**. Así dicho parece simple, pero cuando sepáis de qué clase de escenarios hablamos, pensaréis otra cosa. ¿Os acordáis de **«Unirally», el juego de Super Nintendo**? Pues aquí habrá más loopings, más locura, más espirales, más vértigo. Los circuitos donde se supone que echaréis carreras estarán formados de plataformas que se apilarán hasta llegar al cielo, y vosotros tendréis que manejar a vuestras canicas que no dejan de botar mientras sacáis partido de los ventiladores, muelles y un sinfín de cosas que os encontraréis por el camino. Todo muy **colorista, muy locuelo, y con un modo multijugador** que os atrapará durante horas. Lo dicho, que Iguana también sabe hacer otras cosas...

Tal como los veis aquí, aparecerán después en el juego, con la misma cara de asombro, el mismo sentido del humor. Nuestro objetivo es ganar la carrera, controlando a algunos de estos bichos. Pero ojo con las pistas, que no son rectas...









noticias

«Extreme G» baja de precio

«Extreme G», el juego de carreras futuristas, va a seguir los pasos de «Turok». **Acclaim y New Software Center** han decidido recortar el precio de este fenomenal cartucho para situarlo alrededor de las **10.000** pesetas. Estamos seguros de que la medida va a tener una repercusión inmediata, y desde aquí animamos al resto de "third parties" a seguir su ejemplo.

«Twisted Edge», a septiembre

Fuentes de Midway han confirmado que «Twisted Edge», el juego de **snowboard desarrollado por Boss Game Studios para N64**, no saldrá finalmente hasta septiembre de este año. Aunque estaba anunciado para el mes de mayo, y de hecho Midway ya se había comprometido para distribuirlo en Estados Unidos, parece que el hecho de que otro de los grandes de nieve, **«1080 snowboarding», esté a punto de salir en Japón**, les ha "empujado" finalmente a retrasarlo cuatro meses. Pero los de Boss quieren aprovechar el tiempo a tope y ya han asegurado que van a retocar lo que tengan que retocar para hacer de «Twisted Edge» el mejor cartucho de snow que vea la luz. Desde luego, pinta ya tenía. Ahora sólo falta que lo comparen con el de Nintendo.

Japan System anuncia nuevos juegos

La compañía japonesa ha dejado caer que ha iniciado el desarrollo de nuevos cartuchos para Nintendo 64. Se trata por un lado de la **segunda parte de «Chameleon Twist»**, que está prevista para finales de este año, y por otro de un enigmático título conocido como **«Arabian Nights»**, del que no se ha dado detalle alguno.

AJEDREZ PARA TODOS CON «VIRTUAL CHESS 64»

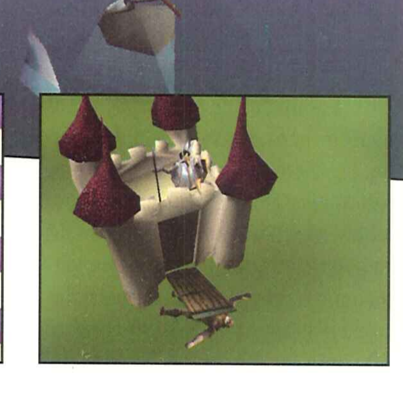
El juego es de Titus y combina la mejor simulación con animaciones sorprendentes y gráficos en 3D

Titus tiene preparada una grata sorpresa para todos los amantes del ajedrez. Se llama «Virtual Chess 64», y es un **simulador que combina toda la carga estratégica de este deporte con animaciones tridimensionales de los movimientos en tiempo real.** El cartucho estará basado en un "engine" profesional creado por la propia Titus, e incorporará un sistema llamado de "estupidez artificial", que permitirá que hasta los jugadores menos expertos tengan oportunidad de ganar las partidas. En cuanto a los modos de juego, el más elemental de todos será un **tutorial en castellano que explicará las reglas básicas del ajedrez.** No faltarán, por supuesto, los imprescindibles duelos individuales contra la computadora, que podrán convertirse en partidas simultáneas de cuatro jugadores contra la máquina mostradas con otros tantos tableros en pantalla. La parte gráfica se solventará con una representación tridimensional de las fichas combinada con 62 animaciones de los movimientos, incluida una especial para el jaque mate. Aunque todavía no tiene fecha de salida, es de esperar que **«Virtual Chess 64» esté disponible en breve.**









DESTRUCCIÓN TOTAL

Midway trabaja en la versión para 64 bits de «Rampage World Tour»

¿Os acordáis de una peculiar máquina recreativa en la que manejábamos a una **pandilla de monstruos estilo Godzilla, y teníamos que destrozar una ciudad?** Se llamaba «Rampage» y era de lo más divertido que hemos tenido oportunidad de probar. Bien, pues esa maquinita está a punto de tener una versión para Nintendo 64 por obra y gracia, cómo no, de Midway.

Esta conversión a **Nintendo 64 conservará el espíritu jugable** del arcade de toda la vida, pero a nivel gráfico ofrecerá **colores más vibrantes y antialiasing por todas partes.** Esto mejorará el aspecto de los escenarios bidimensionales en los que nos correremos las juergas destructoras, y tendrá el mismo efecto en los cuatro bichos que podremos elegir.

«Rampage World Tour» incluirá **catorce niveles de bonus y un excitante modo "batalla"** para tres jugadores simultáneos. Lo tendremos en primavera, de la mano de GT Interactive.









Japan System hizo público hace tiempo que estaban trabajando en otro juego llamado **«Cavalry Battle»**, pero mucho nos tememos que el proyecto ha pasado a mejor vida.

Psygnosis desarrollará en N64

Pues parece que por fin se confirma, aunque como siempre no oficialmente. Insistentes **rumores sitúan a Psygnosis en la órbita de Nintendo**, a "centímetros" de firmar un acuerdo con la gran N, cosa que se supone harán pública en el próximo E3. Un portavoz de la compañía de Manchester, creadora de hits como «Fórmula 1», «Colony Wars» o «Wipeout» ha declarado: "si estamos trabajando en algo, lo veréis antes de final de año". A buen entendedor...

Y llegan los "Clicks" de Playmobil

¡Sorpresa! Los simpáticos muñecos de plástico con los que todos hemos pasado buenísimos ratos en nuestra infancia, los clicks de Playmobil, protagonizarán una superaventura en Nintendo 64. El juego se titulará **«Hype: The Time Quest»**, y nos pondrá en el papel de un **click caballero medieval** que debe luchar contra dragones y monstruos para liberar el Reino de Playmobil. Irá dirigido para el público juvenil, y nos hemos enterado de que será distribuido por **UBI Soft**, al menos en USA, donde saldrá antes de final de año.

Game Boy en alza

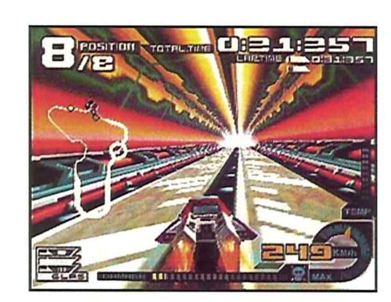
En Japón están que no paran con la pequeña portátil, más o menos como en Europa claro, y ya hay unas cuantas e interesantes compañías que han anunciado cartuchos para este año. La primera, **Konami**, que está a punto de sacar a escena al Clan Belmont en su cuarta aparición en portátil.**«Castlevania: Legends»** promete acción, héroes y fantasía para que estemos entretenidos hasta la llegada de la versión 64. **Sunsoft** es otra de las que también prepara buenos títulos. Lo primero que llegará es



MÁS VELOCIDAD PARA NINTENDO 64

New Software Center pondrá a la venta en abril «Aerogauge», un arcade de velocidad en la línea de «F-Zero X» o «Extreme G»

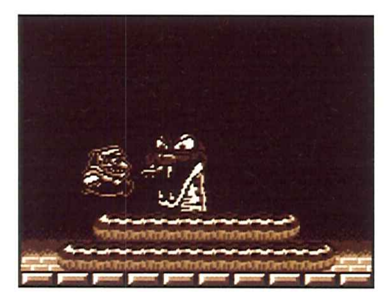
La compañía **ASCII Entertainment** se estrena en Nintendo 64 con «Aerogauge», un juego muy en la línea de «Extreme G» o el venidero «F Zero-X». O sea, que nos invita a **pilotar naves espaciales surcando futuristas circuitos** plagados de loopings y pasos estrechísimos a la velocidad del sonido. En «Aerogauge» serán cuatro los recorridos y cinco los vehículos disponibles, cada uno como siempre con sus características diferentes. Los programadores hablan de la **explosiva velocidad del juego y del entorno gráfico 3D** como los mayores alicientes del juego. Habrá además otras cosillas que merezcan nuestra atención, como por ejemplo que se calienten los motores cuando abusamos de la velocidad, o los turbos, que nos lanzarán a más de **1.000 kilómetros por hora** en plena carrera. **Cuatro modos de juego** (time attack, grand prix, single y modo versus para dos jugadores) completan las características de este atractivo juego que tendremos en abril de la mano de New Software Center.

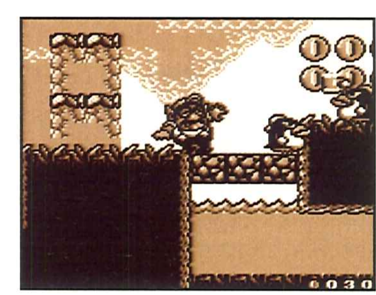












«LUFIA II» Y «WARIO LAND 2», NUEVOS LANZAMIENTOS DE NINTENDO ESPAÑA

Se trata de un RPG en castellano para la Super, y de la segunda parte del fenomenal plataformas para Game Boy

El plan de lanzamientos de **Nintendo España para el mes de mayo** incluye dos novedades muy interesantes. La primera es **«Lufia II: Rise of the Sinistrals»**, un nuevo **RPG programado por Natsume** que saldrá para la Super con **textos de pantalla traducidos al castellano**, siguiendo la línea de «Terranigma» o «Secret of Evermore». A diferencia de éstos, sin embargo, nos han soplado que el precio será muy pero que muy atractivo. Bien, y el segundo lanzamiento es **«Wario Land 2»**, un cartucho que supondrá el retorno del "anti-Mario" a la portátil, esta vez con un **desarrollo menos lineal** que en la primera parte, y también gráficos más espectaculares.

THQ VERSIONARÁ DOS JUEGOS DE ELECTRONIC ARTS

EA también prepara un nuevo juego de fútbol para el Mundial de Francia

THQ se va a encargar de desarrollar y distribuir para **Nintendo 64** dos títulos originales de Electronic Arts. El primero será **«Nuclear Strike»**, quinto capítulo de una serie que comenzó con «Jungle Strike» y que ahora situará la acción en el sudeste asiático. El otro será nada menos que **«Road Rash 64»**, un clásico de las carreteras que añadirá gráficos de lujo a su conocida mezcla de carreras y acción.

La propia EA, por su parte, también tiene nuevo proyecto para los 64 bits: se trata de **«FIFA: World Cup»**, un juego de fútbol basado en el "engine" del último FIFA y que nos pondrá a los mandos de las selecciones mundialistas. Estará aquí **antes del verano.**

la conversión del **«Maui Mallard»** de Super, con papel estelar para el pato Donald. Apuntad también lo último de Enix, **«Dragon Quest Monsters: Terry´s Wonderland»**, que supondrá el estreno de la serie Dragon Quest en Game Boy. Y terminamos con **Taito**, que tiene previsto el lanzamiento de **«Ring Rage»**, un juego de lucha, mezcla entre artes marciales y wrestling.

Duke Nukem, segundo capítulo

Un «Duke Nukem» absolutamente original está en proceso de desarrollo para N64 en las oficinas de Eurocom («Duke 64», «War Gods», «Doom 64»). **«Duke: Time to Kill»** nos invitará a viajar a través del tiempo sobre una perspectiva en tercera persona, estilo «Tomb Raider». Y puede que esté listo en septiembre.

¿SimCopter, finalmente en cartucho?

Aunque estaba programado para 64DD, eso sí, sin fecha de lanzamiento, parece que Maxis, que desarrolla esta secuela de «Sim City» en Estados Unidos, ha decidido finalmente que el juego llegue en cartucho, y se han puesto fecha tope **septiembre**. ¿Quizá estén preparando un disco compatible?

Bomberman no descansa

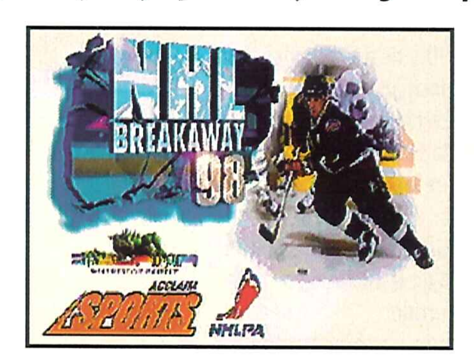
Tras su estreno en 64 bits y la esperada llegada de sus últimas aventuras en Game Boy, los Bomber de Hudson acaban de terminar el "rodaje" de su penúltima actuación en N64. **«Bomberman: Queen Millian´s Rescue»** también estará localizado en **entornos poligonales**, pero esta vez el objetivo será recoger una serie de objetos que nos convertirán en diferentes personajes, como helicópteros o submarinos. Parece fácil, pero el caso es que estas piezas estarán escondidas en distintas partes del decorado, o a veces protegidas por algún enemigo. **Hudson** tiene previsto lanzar el juego esta misma **primavera en Japón**. Ya os informaremos de los planes de Nintendo en España.saldrá antes de final de

EL HOCKEY SE PONE DE MODA

Llegan «NHL Breakaway ´98» y «Olympic Hockey in Nagano» para Nintendo 64

Con «**Wayne Gretzky Hockey**», el título de Midway, se inició una moda que tiene visos de continuar pegando fuerte en 64 bits. Buena prueba de ello es el lanzamiento de dos nuevos cartuchos basados en el hockey sobre hielo Uno, el primero, ya está a la venta en España. Se trata de «**NHL Breakaway ´98**», una producción de **Iguana Ent. para Acclaim** que ha llevado el realismo un paso más allá. El juego cuenta con la licencia oficial de la NHL y la NHLPA (asociación de jugadores), y aprovechando estos sellos va a **recrear incluso las características físicas de cada miembro de los equipos en liza**. Tendremos también opciones para diseñar nuestros propios jugadores o fichar a los mejores. Habrá cinco modos de juego, estrategias de equipo, nueve ángulos de cámara...

El segundo título que se prepara es «**Olympic Hockey in Nagano**», y llegará en abril de la mano de GTInteractive. Se trata de la **versión olímpica del «Wayne Gretzky»** que citábamos arriba, es decir, el mismo código, opciones, datos, pero con las selecciones que participan en los juegos de Nagano. Para gente que quiera estar al día. Y ya que hablamos de actualizaciones, otro cartucho de este deporte que tiene pinta de salir en breve es la **versión 98 de Wayne Gretzky**. Pero de éste ya os hablaremos más adelante.





NHL Breakaway ´98





Olympic Hockey in Nagano

GANADORES DE CONCURSOS

LUCKY LUKE

Estos son los primeros 25 ganadores de nuestro concurso. Cada uno se lleva un **cartucho de Lucky Luke, en el formato que cada uno haya elegido y un lote de regalos de Infogrames** compuesto por una gorra, un pin y una camiseta

Daniel Gómez Chacón	Talavera	Toledo
Diego González Giráldez	Badalona	Barcelona
Daniel Laguarda Verea	Valencia	Valencia
Carlos García Ferrer	La Llagosta	Barcelona
JºLuis Vergara Blanco	Cartagena	Murcia
Juan Morillo Alvez	Tarrassa	Barcelona
Alejandro Muñiz Pacheco	Gondomar	Pontevedra
Ramón Mínguez Blasco	Altuna	Castellón
Roberto Touza David	Vigo	Pontevedra
Jesús Pérez Muñoz	Fuenlabrada	Madrid
Rafael García Inés	Madrid	Madrid
Manuel Sagra De Diego	Madrid	Madrid
Pedro López Lillo Romero	Getafe	Madrid
Carlos De Lucio Cabrera	Madrid	Madrid
Víctor Gracia Sánchez	Zaragoza	Zaragoza
Diego Gómez Acosta	Almería	Almería
Albert Domingo Rubio	Palazuelos	Segovia
Marcos Rivas Fernández	Barcelona	Barcelona
Manuel Reyes Roda	Ayamonte	Huelva
Ernesto Hurtado García	Málaga	Málaga
Jorge Huertas López	Madrid	Madrid
Jose Sánchez Verdejo	Albacete	Albacete
Carlos De Arozarena	Santander	Cantabria
Elena Julia Gimeno	Barcelona	Barcelona
Noel Madrid Lozano	Ciudad Real	Ciudad Real

Y estos cinco han ganado un **lote de regalos de Infogrames,** gorra, pin y camiseta

Roberto Moreno Folleco	Getafe	Madrid
Oscar Juan Sánchez	Alcorcón	Madrid
Manuel Bocero Vallejo	Sabadell	Barcelona
Luis Hill Bertrán	Canyelles	Barcelona
Marc Bellot Jurado	L´Hospitalet	Barcelona

EXTREME G

Los siguientes 25 nombres han ganado un **cartucho de «Extreme G»** para N64 y un **póster gigante** del juego.

Fernando Espinosa Moreira	Madrid	Madrid
Ivan Fernández Corro	Madrid	Madrid
David López Rodríguez	Bilbao	Vizcaya
Carlos Vega Vera	Madrid	Madrid
J.Luis Alonso Aristizábal	Pto.De Vega	Asturias
J.Rogelio Mazón Lozano	Elche	Alicante
Cristián Muñoz De La Fuente	Loeches	Madrid
Pedro Caro Garrido	Granada	Granada
Juan Pablo Rdguez. Prieto	Palencia	Palencia
J. Ernesto Pascual Padilla	Lorca	Murcia
Juan García Navarro	Molina	Murcia
Fernando Delgado Campos	Albacete	Albacete
Cristobal Martín Dopico	Ferrol	La Coruña
JºManuel Fdez. Trancoso	Sagunto	Valencia
Jº Manuel Gómez Diaz	Lepe	Huelva
José Muñoz Biedma	Córdoba	Córdoba
Jorge Fontenla González	Vigo	Pontevedra
Mario González Diez	León	León
Javier Blanco Reliegos	Madrid	Madrid
Francisco Martínez Calero	Murcia	Murcia

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Los siguientes 25 nombres han resultado premiados con un **Rumble pak, una camiseta y una gorra de «Automibili Lamborghini»**

Rubén Montoliu Gai	Castellón	Castellón
Pedro Gámez Chamorro	Linares	Jaén
Sergi Meléndez Muñoz	Tossa De Mar	Gerona
Igor Rabadan Amas	Andoain	Guipuzcoa
Eduardo Cuenca Martín	Móstoles	Madrid
G. Cimadevilla López	Oviedo	Asturias
Albert Domingo Rubio	Palazuelos	Segovia
M. Mallorquín Munar	Murcia	Murcia
Eduardo Juárez Mtnez.	Rivas	Madrid
Francisco Zapata Ramos	Miguelturra	Ciudad Real
Juan Masa González	Talavera	Toledo
JºI. Mateos Albiach	Pozuelo	Madrid
David Sánchez Gómez	Madrid	Madrid
David Garcia Valiñas	Vigo	Pontevedra
Angel Luaces López	Solana,Naron	La Coruña
Roman Salas Fdez.	Bezana	Cantabria
Francisco López Fdez.	Maniños-Fene	A Coruña
Alex López Santos	Galdacano	Vizcaya
Antonio Carrasco Cano	Madrid	Madrid
Gonzalo Eguiluz Pérez	Vitoria	Alava
Jaime Vicente Vicente	Barcelona	Barcelona
Juan Pérez López	Ubeda	Jaén
Alvaro Beltrán Janes	Madrid	Madrid
Carlos Fierro Beneit	Galapagar	Madrid
Joel Nadales Mariscal	Sevilla	Sevilla

Y estos 25 se llevan una **camiseta y una gorra de «Automibili Lamborghini»**

Raúl Rodríguez Soler	Barcelona	Barcelona
Víctor Cristobal Avila	Mostoles	Madrid
Javier García Jiménez	Abrera	Barcelona
Juan Manzana Marcos	Eibar	Guipuzkoa
Javier Pelegri Modet	Madrid	Madrid
Jº Manuel Carpio Peral	Elche	Alicante
David Cortijo Navarro	Valencia	Valencia
Diego González Giráldez	Badalona	Barcelona
Edgar Sánchez Rodríguez	La Coruña	La Coruña
Alberto Alvarez Pérez	Barcelona	Barcelona
Sergio Caillault Rouquier	Barcelona	Barcelona
Diego Hidalgo Soto	Fuenlabrada	Madrid
Ivan Cámara Gutiérrez	Madrid	Madrid
V. Navarro Aguilar	Murcia	Murcia
Julio Acevedo Garcia	El Prat	Barcelona
Alberto Carracelas Rodas	Trintxerpe	Guipuzcoa
Fdo. Fuentes Santamaría	Los Corrales	Cantabria
Javier Gago Barros	Valladolid	Valladolid
Mario García Nogales	Madrid	Madrid
Alberto López Arévalo	S.S. Reyes	Madrid
Víctor Collado Gómez	Valencia	Valencia
Alejandro Parra Heredia	Motril	Granada
Mario Megias Carazo	Granada	Granada
Toni Sánchez Palau	Manresa	Barcelona
Felipe Díaz Frutos	Getafe	Madrid

Studio 3DO se olvida de «Battle Sports»

La compañía Studio 3DO había anunciado hace tiempo el lanzamiento de «BattleSports», pero según últimas informaciones, parece que han decidido posponer este desarrollo, que por cierto no era nada del otro mundo, para **centrarse en dos nuevos títulos** de los que no han soltado detalles. ¿Será para no pillarse los dedos?

«NBA Courtside», llega el basket de Nintendo

Los **desarrolladores californianos Left Field** trabajan en el primer cartucho de baloncesto que publicará Nintendo. Se trata de un **cinco-contra-cinco, con opción a modo multiplayer**, que cuenta con la licencia oficial de la NBA. En este momento se encuentra al **60% de desarrollo**, pero ya deja atisbar aspectos de lo más interesante, como **el tamaño de los jugadores, el diseño a base de polígonos texturados**, o sus más que realistas animaciones, que reflejarán la lentitud de movimientos de Shaq, o la rapidez de Tim Hardaway, de los Timberwolves. Nintendo lanzará el juego esta **primavera en USA**, y puede que aterrice en España antes de lo que pensáis.

Locura americana

Otra de programadores americanos. Les toca a los chicos de Crave Entertainment. que están preparando algunos programas "extraños" para 64 bits. Se trata de **«Cesar´s Palace»**, **«VR Pool 64»** y **«Milo´s Bowl-a-rama»**, que podrían estar listos para el verano. Con esos nombres, sólo esperamos es que sean mejores que el temible «Wheel of Fortune».

En la NASA también se habla de Nintendo 64

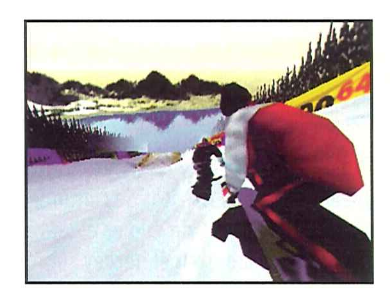
A ver cómo os suena esta singular información que hemos recibido a última hora. Afirma que la compañía **Intermetrics**, una gente que trabaja para la NASA, está **trabajando en el desarrollo de juegos para Nintendo 64**. ¿Un simulador de aterrizajes en la luna?, ¿la guerra de las galaxias?

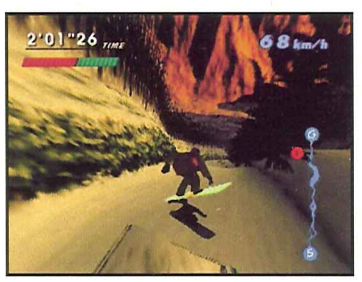
1080° SNOWBOARDING

La "Snowmanía" se afianza en Japón

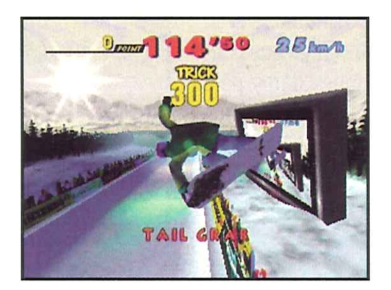
Los **diseñadores de «Wave Race 64», el grupo EAD**, presentaron a la prensa japonesa su segundo proyecto para Nintendo 64: «1080 Snowboarding». Reunieron a los periodistas en el cuartel general de Nintendo, en Kyoto, y les enseñaron el juego casi terminado.
Por lo que parece **habrá tres recorridos iniciales**, aunque no nos han confirmado si habrá más: Crystal Lake short, Crystal Lake Long y Grand Forest. Y el mismo número de "snowboarders" para elegir, tres, muy diferentes tanto en equipaciones como en habilidades. También nos hicieron una demostración del modo 2P, que promete bastante, y de la mecánica de juego, que será tan simple como espectacular. En el desarrollo sólo tendremos que ocuparnos del stick 3D y de dos botones, uno para coger velocidad y el otro para hacer piruetas. La facilidad de manejo se mezclará con la **sensación de realismo para lograr un juego bien equilibrado**. Y al hablar de realismo nos referimos a que **incluso notaremos la diferente calidad de la nieve** en distintas partes del recorrido.
Nintendo Japón ha comenzado ya a hacer publicidad de este título en televisión. Es justo la táctica que suele llevar a cabo cuando está a punto de lanzar un gran título, y de hecho éste **está previsto para finales de marzo**. Se supone que para la primavera estará en España. O eso esperamos.

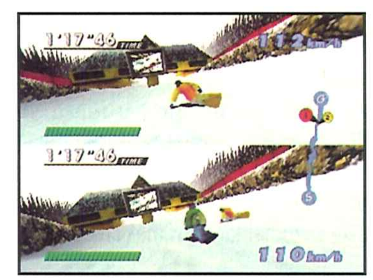












Gráficos, animaciones, tecnología punta, todo se mezclará para dar vida al juego más espectacular de snowboard que tendremos oportunidad de ver. «1080° Snowboarding» está en manos del grupo EAD, creadores de «Wave Race», así que podemos esperar simplemente lo mejor.

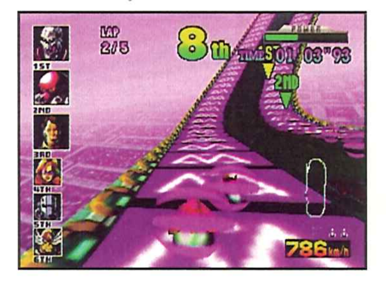












F-ZERO X

Lo más rápido de Nintendo estará en junio en Japón

Está visto que el nuevo «F-Zero» no quiere abandonar la primera plana de la actualidad Nintendo, y por eso este mes nos deja paladear nuevas informaciones y más datos, recién sacados del "horno" de Kyoto. En la pantalla de selección de nivel hemos descubierto que **las carreras transcurrirán en distintos planetas**, con lo que estaremos casi todo el juego viajando. El primer recorrido será **Mute City**, como en el original de Super Nintendo, aunque ahora adornado con buenos loopings. Otras cosas que os recordarán la versión de 16 bits son por ejemplo las luces que aparecen al iniciar la carrera, o la zona en que recargamos la batería de las naves. Hablando de naves, alucinad con **la cifra de máquinas: 30** nada menos, de **diseño muy básico e increíblemente colorista**. No ha salido nada nuevo del modo 4 jugadores, pero estará, tranquilos, y conservará el mismo refresco de pantalla, nivel de detalle y velocidad del modo "single".
«F-Zero X» estará listo en junio en Japón. La versión cartucho incluirá el código del juego y todos los programas que le permitirán trabajar con el disco de 64DD que llegará después. En él podremos crear nuestros propios circuitos, naves...



Estas son imágenes sacadas directamente de Nintendo 64. Tal y como va de desarrollo, que avanza a paso de gigantes, el juego podría estar listo antes de junio en su versión cartucho, que como sabréis está preparada para recibir el disco de 64DD. Claro que de éste mejor no decir nada hasta finales de año...

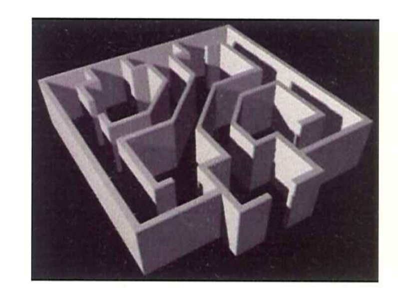
TUROK 2

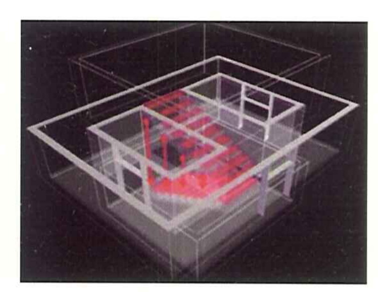
Se acercan los nuevos dinosaurios de Acclaim

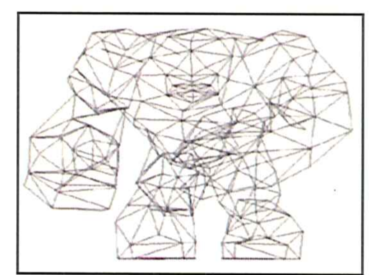
Agosto es la fecha. Turok 2, el nombre. Y definitivamente el **cartucho será el soporte elegido**. La segunda aventura de Turok en Nintendo 64 está cada vez más cerca y los detalles sobre el desarrollo comienzan a salir de las oficinas de Iguana en Texas. **David Dientsbier**, director del proyecto, ya ha comentado **cosas interesantes acerca de los enemigos**. Por ejemplo ha dicho que habrá más o menos **40** en esta secuela, que algunos serán totalmente nuevos y que otros evolucionarán desde los que vimos en el primer Turok. Dientsbier ha confirmado que los caracteres utilizarán **capas de texturización individuales**, lo que les proporcionará un aspecto muy similar a los de Diddy Kong Racing. Este sistema de texturas será doblemente práctico, porque por un lado **redondeará las formas de los caracteres** y por otro evitará usar tantos polígonos, con el consiguiente ahorro de memoria.

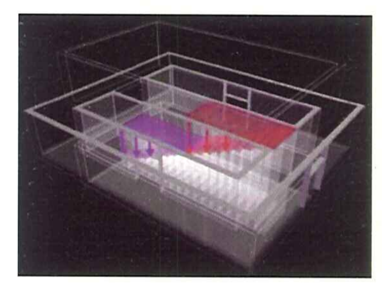
El juego será un **30% más grande** que el original. Y llegará en un cartucho de 96 o 128 megas. De todas maneras se **está trabajando en nuevas rutinas de compresión de memoria y códigos optimizados**, así que puede que el juego sea aún más grande.

El argumento de «Turok 2» será radicalmente diferente al de la primera entrega. El gran malo será un extraterrestre de nombre **Primagen**, y los escenarios estarán en una línea extraterrestre. Nada de junglas, ni cuevas prehistóricas. Lo que se lleva es Alien. Y de momento es todo. En el próximo número desvelaremos más de Turok 2.

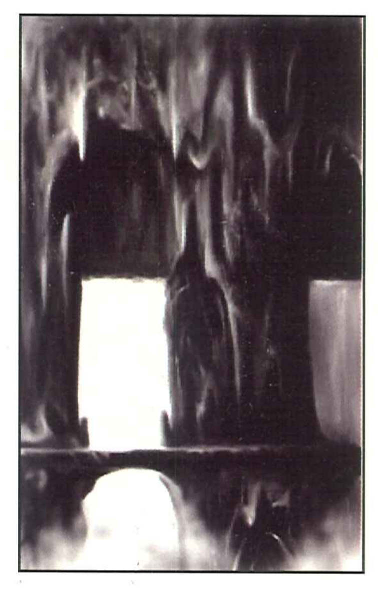


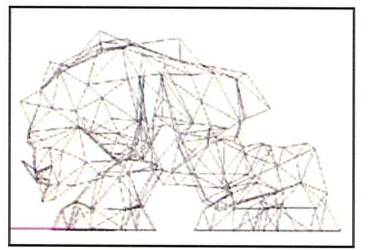




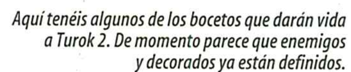












Aquí tenéis algunos de los bocetos que darán vida a Turok 2. De momento parece que enemigos y decorados ya están definidos.

CRUIS´N WORLD

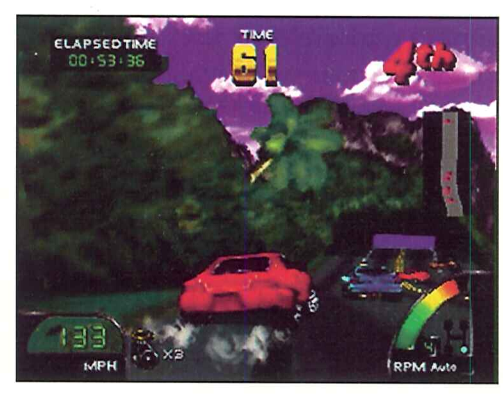
La secuela, mucho mejor que el original

«Cruis´n World» ya es casi un hecho en Nintendo 64. Y rápidamente surge la pregunta. **¿será mejor que «Cruis´n USA»?** De acuerdo con lo que hemos visto ,y nos cuentan, SÍ. Pero tampoco había que correr mucho, dicho sea de paso.

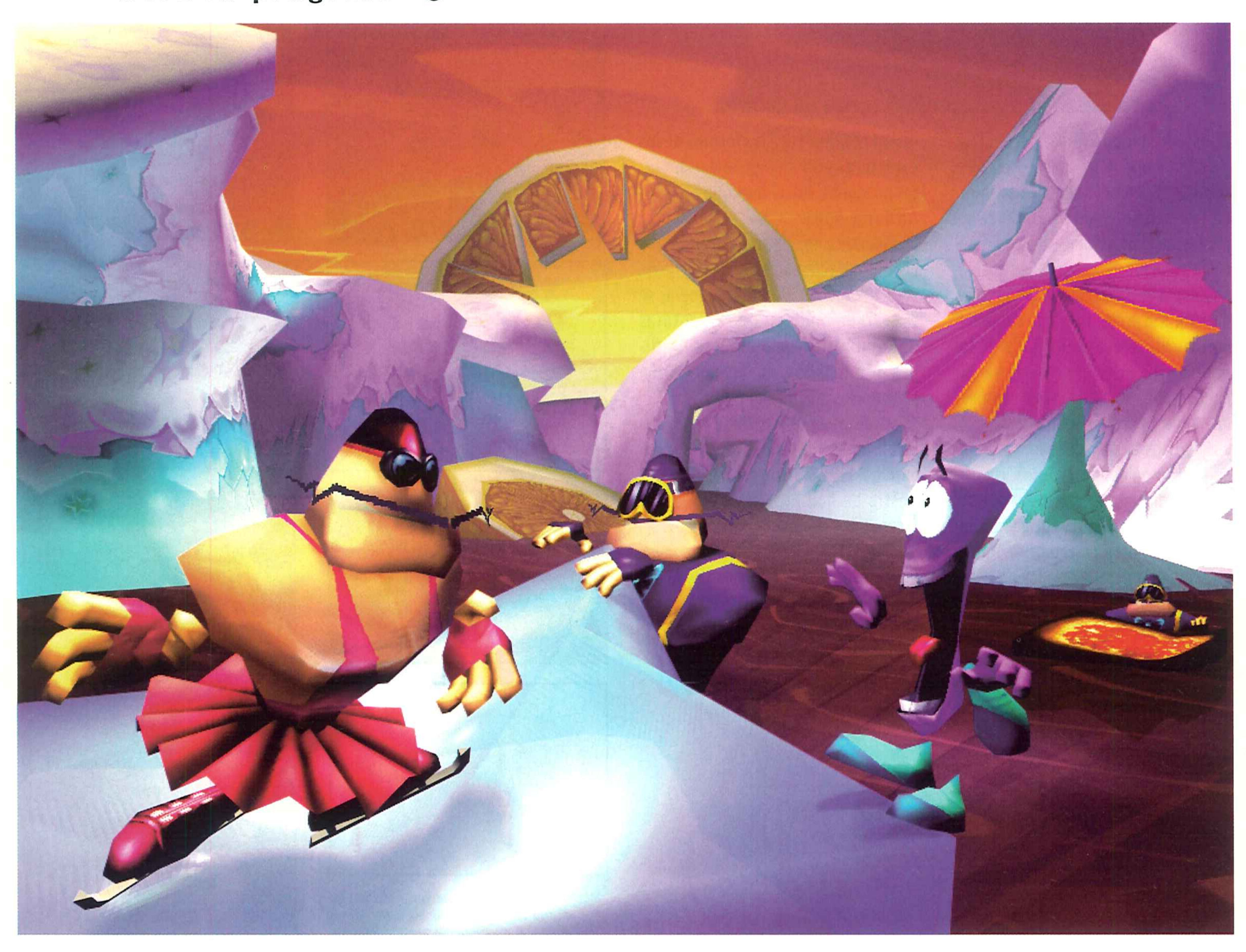
Esta vez el trabajo se le ha encargado a los **chicos de Eurocom**, que ya han demostrado sobradamente sus buenas artes en «Duke Nukem 64». Ellos han hecho hincapié fundamentalmente en el tema gráfico, que promete dejar muy atrás a su antecesor, y en el diseño de los circuitos, que se abastecerán de mapeados de texturas de alta calidad.

Habrá un total de **14 recorridos disponibles**, que nos harán viajar casi de punta a puntal del globo. Cada circuito estará plagado de atajos y un montón de cosas tan divertidas como animales corriendo por el asfalto, rocas gigantes, giros sorpresa... **Aumentará también la flota de autos seleccionables** (más tres secretos),algo lógico si pensamos que el nuevo Cruis tendrá **96 megas**. ¿Y todo esto para cuándo? Para **finales de junio en USA**. Ya veremos por aquí.









Ubi Soft trabaja en el primer juego realmente "inteligente"

«Tonic Trouble», apuesta de futuro

El cartucho estará disponible en junio para Nintendo 64, y se especula sobre su compatibilidad con el 64DD

¿Os imagináis un juego que tuviera vida propia?, ¿un juego en el que todos los personajes desarrollaran sus propias normas de comportamiento, y actuaran de distinta manera en función de lo que hicierais o dijerais? Pues ese juego se llama «Tonic Trouble» y promete romper todos los moldes.

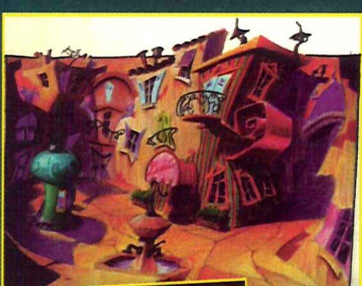
Ed, el extraterrestre protagonista de «Tonic Trouble», va de viaje de exploración científica por la galaxia y accidentalmente deja caer una misteriosa lata a la Tierra. La lata libera una serie de mutaciones que afectan por igual a humanos, plantas y animales. El tema no habría pasado de ahí si Grogh the Hellish, villano profesional, no hubiera utilizado la lata para proclamarse Maestro de la Tierra. Pero eso es lo que ha sucedido, así que ahora os toca buscarle y quitarle la lata para que todo vuelva a la normalidad. Para ello deberéis emprender un largo viaje que os llevará a **10 enormes escenarios** tan pintorescos como un **desierto con pirámides invertidas, una ciudad sumergida, un glaciar lleno de frutas**, un pueblo que adora al CD ROM... Durante el viaje encontaréis a más de **40 personajes**, con los que tendréis que **interactuar de una forma** u otra.

Michael Ancel, su creador, dice que «Tonic Trouble» está inspirado en el juego **«Day of the Tentacle»** de LucasArts, y también en la **conexión tiempo-espacio** del Zelda de SNES.

La idea que hay detrás es pelín catastrofista: un **accidente al azar puede cambiar las normas de comportamiento** de los individuos. Esa es la razón por la que **el juego empieza con las plantas comiéndose a los animales.**

CÓMO CREAR ILUSIÓN DESDE LA REALIDAD





*Geoffrey **DeCrecy**, jefe de diseño de entorno gráfico, nos cuenta cómo crearon los mundos de «Tonic Trouble». "Todos los entornos gráficos son **mapeados de texturas**. Los grafistas hicieron primero **bocetos en papel** para encontrar la atmósfera adecuada; los escanearon, pasaron a ordenador y luego usaron software como **Painter y Photoshop** para definir los colores.*
*Se emplearon dos **PC de 200 Mhz con 3D Studio Max** para modelar los mapas. Aquí intentamos ser lo más fieles posibles al boceto, y además seguimos las indicaciones de los diseñadores que están creando las situaciones de juego. En muchos casos cambiamos una parte del mapa para incrementar la jugabilidad.*
*El look general de los escenarios está bañado de **sentido del humor**. Nuestra inspiración vino especialmente de los **dibujos animados de los años 60**. Queríamos la **simplicidad, energía y eficacia** que encontramos en este tipo de universo geográfico. Creo que lo hemos conseguido."*

Ed, el héroe antihéroe



*Al principio del juego, Ed, nuestro peculiar y violeta extrarrestre, es **exactamente todo lo que no se puede esperar de un héroe**. Para empezar **mete la pata**, dejando caer una lata contaminante a la Tierra. Para seguir es **endeble, torpe** y tiene una imagen y movimientos como poco extraños. Y para colmo de males además es un don nadie: un simple **empleaducho en una nave galáctica... ¡y no tiene piernas!** A este Ed es al que hay que guiar durante el juego para deshacer el entuerto que ha causado su "fallo" ¿A éste? Sí, hombre, porque ya verás que el **engine del juego y los tools 3D permitirán que Ed se gane el respeto y la admiración de los demás**, haga amigos, trabaje con ellos, incluso llegue a ser más listo. Sólo hay que hablar con los personajes, **intuir cosas, resolver puzzles, atar cabos** y actuar en consecuencia. **No todos los héroes iban a venir en un caballo blanco a salvar al mundo de la debacle.** Éste la cagó.*

ENTREVISTA CON EL EQUIPO DE DESARROLLO DE «TONIC TROUBLE»

Pierre Olivier, diseñador del juego

«Como jugador, quiero poder pensar, razonar mis movimientos. Quiero personajes más inteligentes que en ningún otro juego»

¿Quién creó «Tonic Trouble»?, ¿cuánta gente ha participado en el proyecto?
«Tonic Trouble» fue co-creado por Michael Ancel, que ya dio vida a uno de los personajes de videojuego más populares, Rayman. El staff que trabaja en el juego ha alcanzado las 120 personas. Empezamos a trabajar en julio del 96.

El juego está siendo diseñado con un nuevo set de herramientas 3D. ¿Qué innovaciones introducirá en el juego?
(**Gregoire Gobbi, Jefe de proyecto del juego**) El juego está siendo construido con una herramienta de integración 3D y un "engine" modular desarrollados por 50 programadores de Ubi Soft durante 18 meses, con un coste de 4 millones de dólares(más de 500 millones de pesetas). Lo llamamos "Arquitectura de Programación Común", y pone el control del juego en manos de los diseñadores y no tanto en las de los programadores. El resultado son personajes complejos, entornos gráficos más grandes y detallados, y más desafíos tipo puzzle.

¿Alguna otra compañía utiliza una tecnología similar a ésta?
No que nosotros sepamos, con la posible excepción de Nintendo.

¿Cómo influye el uso de esta tecnología en los personajes?
En un juego como Mario 64, los personajes tienen un comportamiento unidimensional (excepto Mario). Pueden atacar, pero no cambiar el modo de ataque, acciones o expresiones faciales. En Tonic Trouble, todos los personajes reaccionan de forma diferente en momentos diferentes. Pueden perseguirte, huir, saltar, atemorizarse en función de la situación.

¿Y cómo influye en el entorno gráfico?
Todos los entornos gráficos tienen una dimensión añadida, y los jugadores pueden interactuar con los decorados. Por ejemplo, éstos contienen pasajes secretos, o partes que deben ser movidas hacia adelante o a un lado para descubrir algo, o simplemente debemos explorar ciertos objetos. Los decorados influyen en la jugabilidad y al mismo tiempo proporcionan sensaciones visuales.

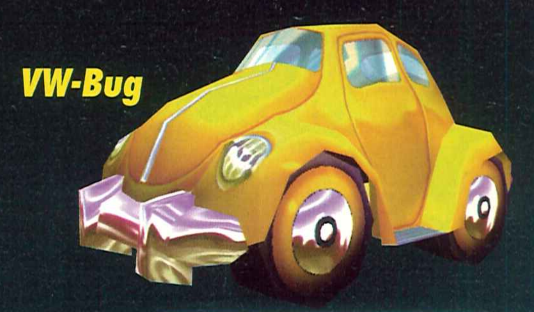
¿Y cómo afecta a la jugabilidad?
El nuevo set permite más interacción y libertad de movimientos. Los jugadores pueden ir a cualquier parte del decorado, sin limitaciones. Además, los personajes pueden tomar vida, aparecer o desaparecer en cualquier punto según nuestras acciones. No es que existan simplemente porque Ed vaya hacia ellos, es que existen independientemente.

¿Cuál es el objetivo de los diseñadores del juego?
Duke Nukem y Quake son mis juegos favoritos en este momento, pero incluso en ellos el objetivo es simplemente aniquilar al enemigo. Como jugador, quiero poder pensar, razonar mis movimientos. Quiero personajes más inteligentes que en ningún otro juego. Y el equipo de diseño pudo hacer lo que quiso para alcanzar esta meta.

¿Qué clase de secretos habrá en el juego?
Como en Rayman, los jugadores serán recompensados con bonus o acceso a lugares secretos, y además con la adquisición gradual de trucos y poderes que luego utilizarán en diferentes momentos del juego. Por ejemplo, el principal arma de Ed es un palo que al principio sólo se puede utilizar para atizar a los enemigos. A lo largo del juego el stick se transformará en un objeto capaz de ayudarnos a navegar, levantar pesados objetos... debemos ser listos y obtener ventajas de los objetos e informaciones que vayamos consiguiendo.

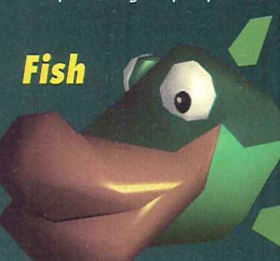
¿Porqué es más una aventura que un juego de acción?
Un juego de acción exige a los jugadores destreza para sobrevivir, saltar, matar y esas cosas. No necesitas saber el argumento para meterte dentro. «Tonic Trouble» necesita una historia y de tus habilidades para obtener más información. Ed debe interacccionar con los caracteres para actuar. También es verdad que necesitaréis reflejos y control, pero eso no será tan importante como ser curioso, sospechar de porqué los programadores han puesto ese objeto en tal sitio...

¿Incluirá opción multijugador?
No. Precisamente porque «Tonic Trouble» es una aventura con numerosos puzzles que resolver no es un buen candidato para un modo multijugador.


VW-Bug

LOS PERSONAJES: ¡QUÉ EXTRAÑA FAUNA!

No están todos los que son, pero son todos los que estarán. En total habrá nada menos que ***40 personajes de esta guisa, cada uno con una personalidad y unas normas de comportamiento diferentes.*** *Son amigos, enemigos, gente buena o mala, en* ***función de lo que hagáis, digáis o incluso de lo que hayáis hecho*** *antes de hablar con ellos. Su diseño es estilo dibujos animados de los años 60.* ***Simple, muy plástico, fuerte e impactante.*** *¡Ojalá hablaran español! Porque hablar, se supone que hablarán. Y ya podéis tener en cuenta lo que os digan, porque de ello dependerá vuestro avance en el juego, y que vayáis ganando habilidad y picardía.*


Fish

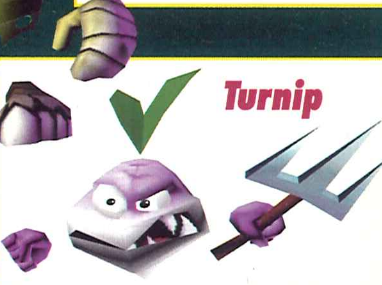

Corn


Dinocow

Skeleton

Guard


Woman

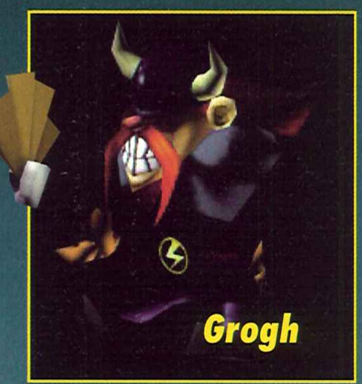

Turnip

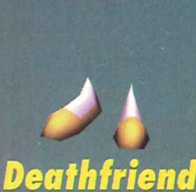

The Death


Election Organicer



Geisha


Grogh


Deathfriend


Wolf

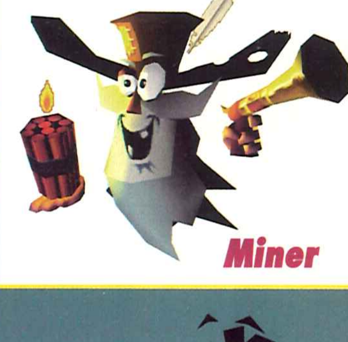
Toaster

Storyteller

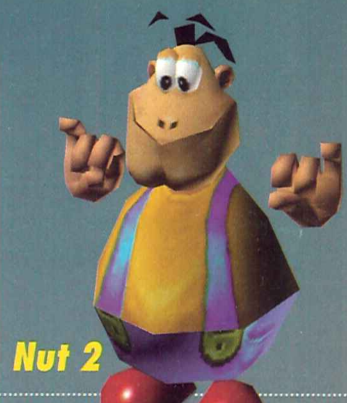
Spy


Mummy


Kid 1


Miner


Knight


Nut 2

Tomb Raider, Dragon Ball, Street Fighter, Mario, Jungla de Cristal...

Los héroes de tus juegos favoritos, juntos en un cómic irrepetible.

MANGAS & VIDEOGAMES

595 PTAS.

22 cómics protagonizados por personajes de videojuegos

Regalamos 100 vídeos de Dragon Ball

Ganadores del Concurso Nacional de Manga

HOBBY CONSOLAS



Ya a la venta en tu quiosco

Si no lo encuentras llámanos al (91) 654 61 64 y te lo enviaremos por correo (sin gastos de envío)
Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.

ES UNA PUBLICACIÓN DE 





El juego está siendo versionado desde PlayStation por el mismo equipo que trabaja en «Pitufos 3». Estos chicos están poniendo especial interés en la parcela técnica, y de momento han conseguido que «V-Rally» corra a 60 imágenes por segundo.






Realismo a tope. Ésa ha sido la máxima de esta conversión. Y mejorar en lo que se pueda mejorar. Por ejemplo, en el número de coches que participarán en cada prueba: nada menos que diez, todos de verdad (¿estará el Corolla de Sainz?), por seis de la versión PS-X. Los circuitos, todos los del Campeonato del Mundo, estarán modelados en 3D a tiempo real.

Infogrames vuelve a destapar el tarro de las esencias para traer a Nintendo (Game Boy y N64) el juego de coches del momento.

¡¡Primeras imágenes!! «V-Rally» Game Boy

Este mes estáis de suerte. No sólo os acercamos las primeras imágenes de «V-Rally» para Game Boy, sino que además **confirmamos una de las noticias más esperadas por los fanáticos del mundo del motor, su aparición estelar en N64**. Y es que sin desmerecer a los «Lamborghini» o «Top Gear Rally», estamos seguros de que «V-Rally» **es el simulador de conducción más realista** que se han diseñado hasta la fecha. **Coches de verdad, circuitos sacados del campeonato del mundo, altísimas dosis de simulador y entornos 3D fantásticos**. Sobre la versión 64 bits ya tendremos tiempo de hablar, ahora queremos **centrarnos en la portátil, que para eso estará lista esta misma primavera**.

Los datos que nos ha pasado Infogrames nos han dejado los ojos como platos. Para empezar habrá **10 coches compitiendo en cada carrera**, seis más que en la versión PlayStation (aunque el hardware de Game Boy sólo permite dos simultáneos en pantalla). **Diez también será el número de recorridos**, cada uno representando un rally diferente. Cada carrera se prolongará entre tres y cinco minutos, según la pericia de cada conductor, porque parece que las cosas no van a estar nada fáciles. En cuanto a la parcela técnica, «V-rally» portátil correrá nada menos que a **60 imágenes por segundo**, toda una pasada, y **las pistas se modelarán en 3D a tiempo real**, como todas las imágenes del juego. De los 256 K que ocupará el cartucho, 16 se han dedicado a la parcela sonora, con lo que están garantizadas buenas melodías y FX a la altura. Y por este mes es suficiente. En el próximo número os contaremos más cosas de este crack, y esperamos hablaros también de la sorpresa «V-Rally 64».



NAGANO WINTER OLYMPICS '98

GRAN CONCURSO



Las Olimpiadas de Nagano ya están aquí, y con ellas todo el espectáculo de los deportes de invierno. Para celebrarlo, Nintendo Acción ha preparado un concurso Olímpico. Sorteamos 20 cartuchos de «Nagano Winter Olympics ´98» entre los que averigüéis las respuestas correctas a las siguientes preguntas:

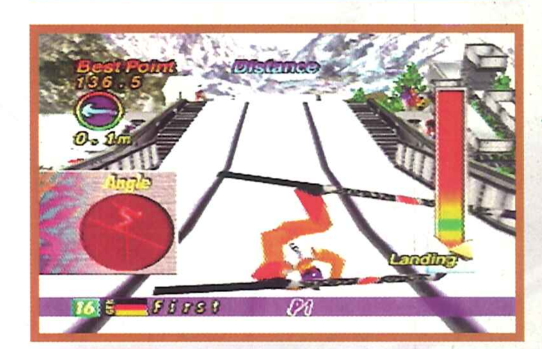




1) Uno de estos tres deportes no es una disciplina Olímpica, ¿sabes a cuál nos referimos?
a- Patinaje sobre hielo , b- Saltos de esquí, c- Ballet sobre esquís

2) ¿Puedes decirnos cuál de estas ciudades ha sido Villa Olímpica en los Juegos de Invierno?
a- Saporo, b- Melbourne, c- Atenas

3) ¿Cuántos paises participan en las competiciones del juego «Nagano Winter Olympics ´98»?
a- 22, b- 3, c- 16













Bases del concurso «NAGANO WINTER OLYMPICS ´98»

1.- Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Nintendo Acción. **Apartado de correos 400 Alcobendas, Madrid.** Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO "Nagano Winter Olympics ´98"**

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **VEINTE ,** que serán premiadas con un cartucho para consola Nintendo 64 de "Nagano Winter Olympics ´98". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón entre los días **16 de febrero y 30 de marzo de 1998.**

4.- La elección de los ganadores se realizará el **1 de abril de 1998,** y los nombres de los **ganadores se publicarán en el número de mayo de la revista Nintendo Acción**.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: **KONAMI y HOBBY PRESS.**

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad:..

Provincia: ....

C. Postal: ....

Teléfono: ....

Respuestas: 1)........, 2)........, 3) ....



NBA PRO'98/ *Como «ISS» sólo que en basket*

CON TODO EL SABOR DE LA NBA

TRAS LA EXPERIENCIA ARCADE DE «NBA HANGTIME», LLEGA A NINTENDO 64 EL PRIMER SIMULADOR "SERIO" DE BALONCESTO. SE LLAMA «NBA PRO ´98» Y LO FIRMA KONAMI JAPÓN, ASÍ QUE LAS EXPECTATIVAS NO PUEDEN SER MEJORES. ENSEGUIDA OS LO CONTAMOS.



Podréis jugar con las nueve normas estándar de la NBA, o sólo con alguna o incluso con ninguna. Si optáis porque haya personales, entonces habrá tiros libres, como recoge la pantalla de la derecha. Esta posibilidad de elección da idea del desarrollo del juego, muy realista, pero con tendencia arcade y no tanto simulador.

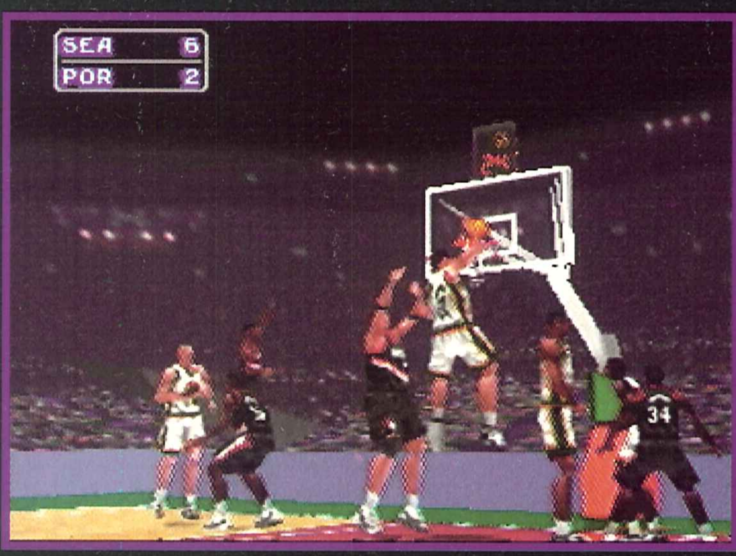


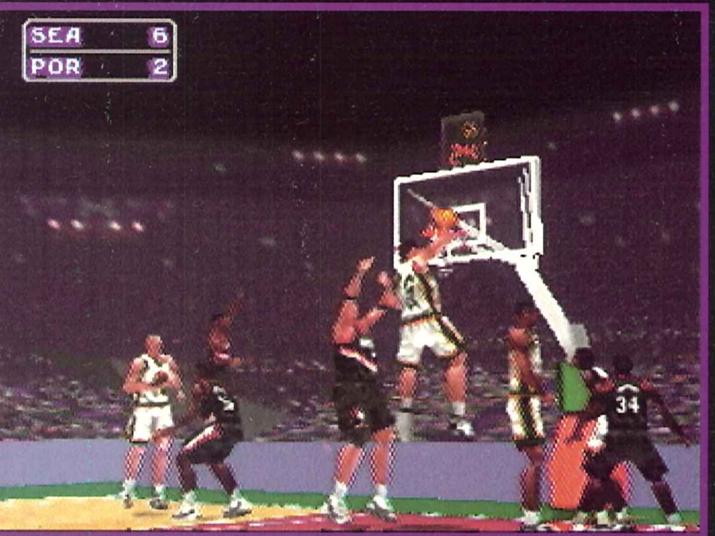




En las oficinas que **Konami** tiene en **Osaka** se han desarrollado (o están en ello) algunos de los mejores cartuchos para Nintendo 64. De ahí ha salido «ISS64» y ahí trabajan en el esperadísimo «**Hybrid Heaven**». Lo último que nos han "regalado" es este «NBA Pro´98», primera incursión seria en el mundo del baloncesto en 64 bits tras la no muy afortunada experiencia del «**NBA Hangtime**» de Midway. A diferencia de éste, el de Konami pone en juego un **basket cinco contra cinco con los 29 equipos de la NBA**, plantillas actualizadas, una extensa base de datos, muchas opciones y el toque técnico que saben dar a todos sus juegos.

Lo primero que se nota en el cartucho es el **esfuerzo documentalista**. Era importante que estuvieran todos los jugadores de la NBA, con sus nombres y datos; que cada equipo mostrara ➤➤







estadísticas actualizadas; y que se incluyeran los movimientos típicos de los jugadores durante los partidos. En ese sentido, «**NBA Pro» es realista a más no poder**. El **diseño poligonal de los jugadores** refuerza esta impresión. Pero si queréis más datos, apuntad que se han digitalizado más de **300 movimientos en motion-capture** para que los jugadores luzcan bloqueos, pases sin mirar, dribblings, pases por detrás de la espalda, pivoteen en la zona...

Podremos jugar un partido de **exhibición, playoffs, una temporada completa o un "All-star game"**, ciñéndonos a cualquiera de las **nueve reglas estándar de la NBA**, o simplemente a ninguna. Eso se puede elegir desde un menú que además nos brinda la oportunidad de convertirnos en **manager del equipo**, y contratar a jugadores, fichar a agentes libres o decidir el quinteto inicial.

El nuevo basket de Konami promete, ¿verdad? Pues no os perdáis el próximo número de la revista porque le vamos a pasar por nuestra exigente lista de puntuaciones.

DIEZ ÁNGULOS DIFERENTES DE CÁMARA







*Podremos **seguir el desarrollo del partido desde 10 ángulos de cámara diferentes**. Algunas perspectivas no serán demasiado jugables, pero os mostrarán en todo su esplendor los gráficos poligonales y el motion-capture de los jugadores. La vista ideal para jugar será la **isométrica**, que como veréis, recuerda mucho al estilo de la saga «NBA Live» de EA.*



EL JUGADOR QUE QUIERAS



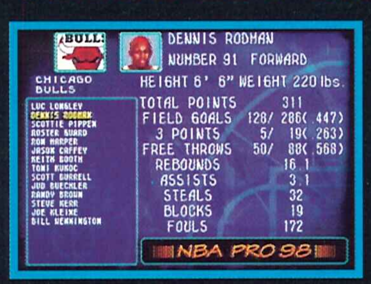
*Para poner de relieve el lado arcade de «NBA Pro», los chicos de Konami han incluido una opción para crear tu propio jugador, **definiendo su altura, peso, color de pelo, y luego ficharle.***







TODOS LOS DATOS DE LA NBA





*«NBA Pro ´98» cuenta con una **extensísima, bien documentada y actualizada base de datos**. En ella podéis encontrar desde el número de victorias de Los Angeles Lakers a lo largo de la historia de la NBA, a las últimas estadísticas de Dennis Rodman. Por supuesto todos los **nombres de los jugadores serán reales**, y nosotros podremos elegir el quinteto inicial de entre los 12 hombres que forman la plantilla.*

LAS CLAVES DE «NBA PRO ´98» SERÁN UN ASOMBROSO REALISMO Y UNA EXIGENTE BASE DE DATOS.

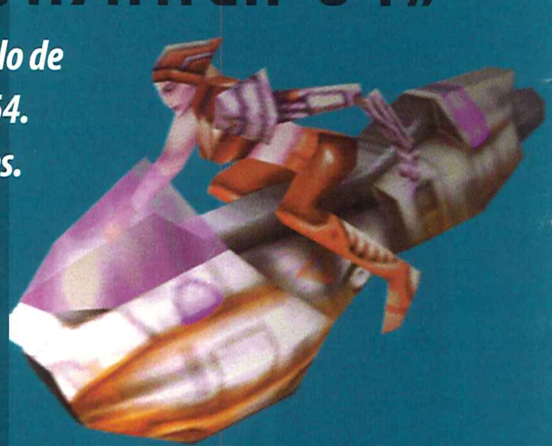


Cada vez que hagamos un mate de esta guisa, el juego nos ofrecerá una repetición desde la vista más espectacular. Una cámara situada en el tablero nos permitirá saborear imágenes así de explosivas.



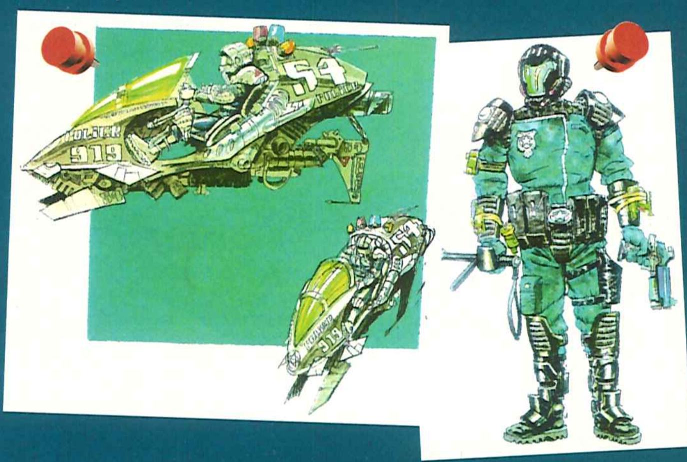
LA AGENDA DE «FORSAKEN 64»

Primera entrega de nuestro diario de desarrollo de «Forsaken 64», el juego de Iguana UK para N64. Este mes vamos a presentaros a los personajes. En principio habrá 14, pero ahora sólo hablaremos de los cinco más espectaculares. En los próximos números os contaremos más sobre los enemigos, items, armas... Para que vayáis abriendo boca.



EX-COP UN BUEN CHICO VENIDO A MENOS

*Erase una vez un **policía cibernético de gatillo fácil** e intachable hoja de servicios, que durante una redada antidroga no sólo se cargó a una banda de punks callejeros sino también a tres de sus propios oficiales. La respuesta: fue un mal día. Venga la placa y el arma, que te licenciamos con deshonor, le gritaron sus superiores. Era un buen chico, pero decidió quitarse la careta y empezar a ser malo. Su pregunta más repetida: **¿para qué encarcelar a los malos si los puedes eliminar?***



L.A. JAY GUAPO Y ASESINO

*Soy el mejor: el más guapo, el más apuesto, el más sanguinario. Mira cómo luce la camiseta. Si brilla así mi ropa, imagínate cómo brillaré por dentro. Estas son las máximas de L.A. Jay, un **prepotente personaje que se ha pasado la mitad de su vida entre rejas**, y que lejos de redimir sus pecados, ha preferido ir más allá y darlo todo por **ser el mejor y más cruel** en el mundo mercenario de Forsaken.*

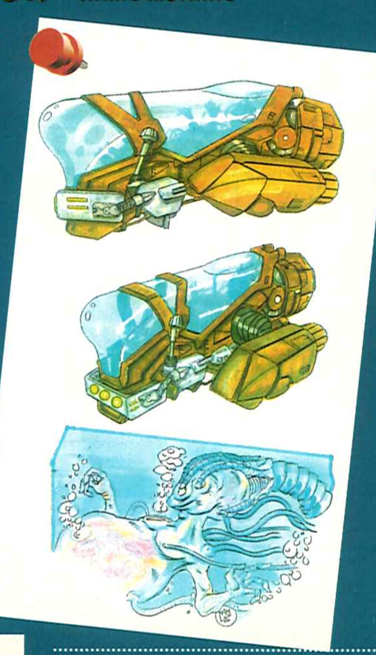
NUBIA LA MÁS MALA DEL MUNDO MUNDIAL



*Cuando lo tenía todo, decidió **fugarse con un androide biomecánico** llamado Nib. A lo Bony & Clyde, vivían de lo que robaban, pero nada dura para siempre. En un tiroteo, a Nib le fundieron uno de sus lanzadores de calor y ahora Nubia tiene que arreglárselas sola. Su nueva filosofía es que **mola más que te paguen por cargarte a los tontos del mundo, que trabajar para ellos.** Nubia se ha especializado en **tráfico de armas, asesinatos a sueldo y estafas.** Y presume de que nadie que se ha cruzado en su camino, ha vivido para contarlo.*

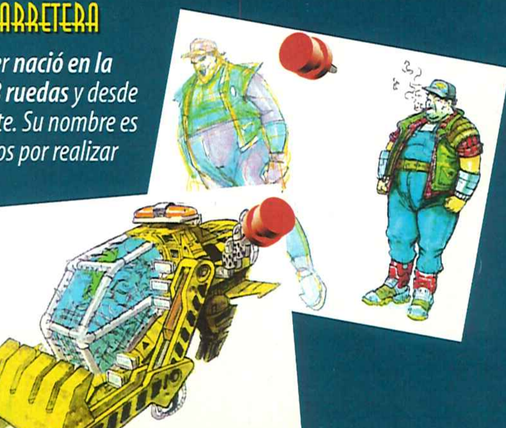
FOE-TOID CARNE MUTANTE

*Concebido en un laboratorio químico, esta **mutación genética trae muerte y destrucción** a todo lo que le rodea. Sus creadores le abandonaron cuando descubrieron el error de clonación que habían cometido. Foetoid sobrevivió durante una década, **amasando odio y frustración** por lo que le habían hecho, hasta que su formado cuerpo de saurio pudo salir a la luz. **No tiene conciencia, ni moral.** Pero la humanidad sí tiene algo de lo que sentir miedo.*



TRUCKER EL DIOS DE LA CARRETERA

*La carretera ha marcado su vida. Trucker **nació en la cabina de un fenomenal trailer de 18 ruedas** y desde entonces no se ha despegado del volante. Su nombre es bien conocido entre todos los camioneros por realizar **operaciones de alto riesgo** que nadie se atrevió siquiera a aceptar. Cuando le da por beber, su **violencia no conoce límites.** En esas circunstancias se convierte en el **despiadado, y temido, dios de los camioneros.***





¡¡Nintendo España y Nintendo Acción te regalan

3.000 cartuchos SÓLO para tu Nintendo Scope!!

Si tienes Nintendo Scope, este mes has dado en el blanco



Llévate «Yoshi´s Safari» y «Battleclash» para tu Nintendo Scope por la cara. Rellena el cupón que aparece en esta página (no son válidas las fotocopias) y envíalo a la siguiente dirección:

Hobby Post, S.L. Calle Ciruelos, 4.
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid

Nintendo
Nintendo España, S.A.



JOSE ANTONIO GALVÁN BLANCO, JEFE DE SERVICIO DE OBRAS Y PROYECTOS DE LA CONSEJERÍA DE CULTURA,

C E R T I F I C A :

Atendiendo a lo establecido en el artículo segundo.1.del Decreto 57/2002, de 14 de mayo, por el que se modifican diversos Decretos relativos a la función interventora, que para las obras de ADAPTACIÓN NAVE PARA ALMACÉN DEL MUSEO ARQUEOLÓGICO DE BADAJOZ, se han seguido los requisitos de identificación, publicidad o información pública exigidos por la normativa correspondiente, particularmente el Real Decreto Legislativo 2/2000, de 16 de junio, por el que se aprueba el T.R.L.C.A.P y su Reglamento, así como el Manual de Entidad Corporativa de la Junta de Extremadura.

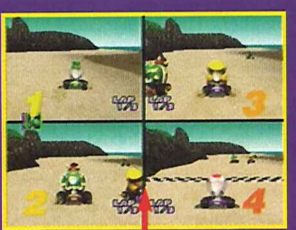
Para que conste, firmo la presente en Mérida a 26 de junio de 2007

NTE A DIDDY KONG RACING

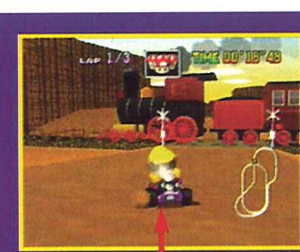
LA AVENTURA DE DIDDY

pero erróneo. Si quieres saber realmente en qué se parecen y en qué se diferencian estos dos juegos, no te pierdas lo que viene a continuación.









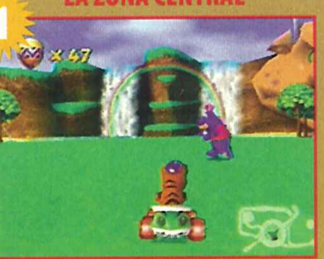


(«Diddy Kong Racing»). **¿Y los gráficos?** Ambos tienen ese aspecto que los ingleses llaman "**cartoonish**". A saber, un innegable estilo de dibujo animado que baña tanto a los pilotos como a los escenarios. Puestos en acción, las similitudes llegan también al **control**, que depende mucho de tu dominio del derrape y del acierto que tengas al usar los items. Incluso hay **modos de juego**, como el "time trial" o el "multiplayer" que aparecen en ambos. Éste último, por cierto, alcanza niveles de juerga absoluta tanto en «Mario Kart 64» como en «Diddy Kong Racing».

¿Y qué tiene Diddy que no tenga Mario?

«DKR» gana en tecnología, gráficos y originalidad. Su argumento es más complejo y no sólo invita a correr.

1 LA ZONA CENTRAL



*Es **como el castillo de la princesa en «Super Mario 64»**. Desde aquí accedes a todos los mundos, aunque esta vez son globos, y no estrellas, lo que debes reunir para acceder a cada circuito. El **objetivo no es sólo ganar carreras**, sino que hay un argumento mucho más complejo. Todo se resume en que tienes que librar a la isla del embrujo de Wizpig.*

2 EL MUNDO SECRETO

*El argumento de «DKR» tiene más de un giro sorprendente. El más gordo es la presencia de un **primer final** que no significa que hayas acabado el juego. Si cumples realmente todos los objetivos puedes viajar a un mundo secreto situado en el espacio. Allí te esperan **cuatro circuitos extra** y, por supuesto, el enfrentamiento final con Wizpig.*

3 DIFERENTES VEHÍCULOS





*El garaje de Diddy cumple aquello de "**por tierra, mar y aire**", porque incluye un **cochecito** muy majo, un **avión** y hasta un **hovercraft** para surcar las aguas. Cuando ya has ganado un circuito, puedes correr con otro vehículo distinto y alargar así la duración del juego.*

4 DESAFÍOS Y MONEDAS





*Entran dentro de la **concepción aventurera de «DKR»**. Importa tanto ser el **más rápido como ser el más listo** para encontrar las monedas de cada circuito, o ser capaz de ganar los desafíos de todos los mundos. **Sólo cumpliendo todos los objetivos** verás el final del juego.*

5 JEFES FINALES

*Después de dejarte sangre, sudor y los callos de las manos para llegar el primero en los cuatro trazados de cada mundo, todavía te queda un **último obstáculo**: los jefes finales, unas criaturas que no han oído hablar en su vida del juego limpio ni nada que se le parezca, pero que en el fondo, muy en el fondo, son buenos. Lo que pasa es que ahora están al servicio de Wizpig, totalmente embrujados.*



SNOWBOARD KIDS / *Diversión en la nieve*

LOS CHICOS DE LA TABLA

Tras su apariencia desenfadada y algo infantil, se esconde un juego superdivertido y bien realizado, en el que no bastará con manejar como nadie la tabla de snow.





Al grano con esta sorpresa que nos depara Nintendo para la primavera (nevada) en la Península. Se llama «Snowboard Kids» y ofrece todos estos poderes: **cinco "surferos" diseñados con trazo de dibujo animado, seis pistas** para deslizarse a toda pastilla, **items para arrojar a los rivales, modo batalla**, monedas esparcidas a lo largo de los recorridos, tienda para comprar nuevos objetos, **taller de pintura y diseño para decorar las tablas**, atajos...

No digáis que no os recuerda a «Mario Kart» sólo que de viaje por los Pirineos. **Filosofía fácil, control asequible y un espíritu profundamente divertido**. Pero aún hay más. El objetivo de lanzaros con la tabla es ganar... y ganar dinero. Habrá seis recorridos a vuestra disposición desde el principio, y en el modo de juego principal (Battle Race) los recorreréis todos hasta lograr las copas de oro. Eso significará dinero, que además incrementaréis si recogéis muchas monedas durante el descenso o si **hacéis piruetas**, y caéis bien, entre salto y salto, que los habrá y peligrosos, en la pista. Con la pasta compraréis **nuevas tablas en la tienda (habrá hasta 12**, y sólo tres seleccionables al comienzo), o decoraréis con dibujos pregrabados vuestra "herramienta".

Habrá además otros tres modos de juego que se saldrán un poco de lo que estabais esperando. El más singular será el **"skill game"**, que os desafiará a llegar antes que nadie a la meta, a base de recoger ventiladores-turbo que añadiréis a la tabla; a eliminar muñecos de nieve; y a hacer piruetas más altas y más bonitas que las de los rivales. Una buena sorpresa que llevaros a vuestra N64, el mes que viene.



Los escenarios serán de lo más variopinto. Han sido diseñados con el mismo sentido del humor y diversión que muestra el juego, y con igual cuidado técnico. Una prueba, en esta pantalla.





Los items están encerrados en esta especie de estatua canina. Sólo tenemos que chocarnos contra ellos para recogerlos. Nuestros tres rivales también van a por lo mismo, así que ya podéis ser rápidos.



Cuando lleguemos a la base de la estación, tendremos que subirnos a un telesilla y repetir el descenso. Lo más gracioso es que habrá que acertar con la entrada, lo que no siempre ocurrirá a la primera.



Dos cosas sobre estas pantallas. La primera, que no todas las pistas son de nieve, también os lanzaréis por la hierba. Y la segunda, que uno de los items nos permitirá ser invisibles e inmunes por un tiempo.

ITEMS

Igual les lanzamos un **fantasma a los rivales para que robarles energía**, como nos envían una **estalactita de hielo y nos congelan** o convierten en muñeco de nieve. Los items le darán aún **más chispa** a un juego sorprendente.









NO OS DEJÉIS ENGAÑAR POR SU ASPECTO INFANTIL. «SNOWBOARD KIDS» ES UN JUEGO LLENO DE SORPRESAS QUE OS ATRAPARÁ DESDE EL PRINCIPIO.

MODOS











El modo principal es el "Battle Race", y luego podréis participar en el "skill game", "time trail" o entrenar antes de nada. Dentro del "skill game" se abrirán tres eventos diferentes: shoot cross, speed cross y trick game. Y todo con el cartucho en japonés, ¿eh?

MULTIJUGADOR



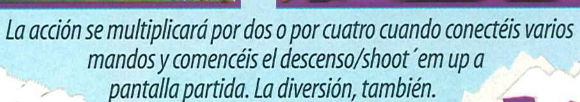
Las pistas están llenas de peligrosos saltos que aprovecharemos para hacer piruetas aéreas.



La sensación de velocidad está superconseguida, y los efectos del decorado favorecerán el vértigo.







La acción se multiplicará por dos o por cuatro cuando conectéis varios mandos y comencéis el descenso/shoot´em up a pantalla partida. La diversión, también.

EL JUEGO LO FIRMA ATLUS Y SALDRÁ EN ABRIL, VÍA NINTENDO.



En el taller de pintura podremos decorar nuestra tabla con uno de los 14 modelos diferentes que incluye el cartucho. También podremos comprar una tabla nueva, aunque para eso necesitaréis dinero.

MAPAS





En el modo principal tendréis **seis circuitos** para elegir por cuál bajáis. Cuatro de ellos nevados, y los otros dos **entre césped y ladrillo**. Cuando consigáis todas las copas, se abrirán un **par de circuitos secretos**, uno de ellos en plena montaña sagrada...



AEROFIGHTERS ASSAULT / *Paradigm ataca de nuevo*

TRAS EL ÉXITO DE «PILOTWINGS 64», PARADIGM SE HA LANZADO COMO UN COHETE HACIA SU SEGUNDO PROYECTO EN 64 BITS. PARA ELLO HAN UTILIZADO DE NUEVO EL AIRE COMO MEDIO, SÓLO QUE ESTA VEZ EN LUGAR DE VOLAR PLÁCIDAMENTE TENDREMOS QUE COMBATIR A MISILAZO LIMPIO PARA EVITAR QUE LA TIERRA CAIGA EN MALAS MANOS.

El Primer simulador de combate aéreo para Nintendo 64

La malvada Morgana y su ejército están otra vez de vuelta. Se han plantado en Nintendo 64 desde sus aventuras en la saga «Sonic Wings», que ya van por la cuarta entrega, y sus planes son los de siempre: dominar el mundo. La previa de «Aerofighters Assault» es que dicha tipeja ha detonado una bomba de calor en la Antártida y la gracia ha cubierto de agua los cinco continentes. Ahora nosotros debemos elegir uno de los **cuatro aviones de guerra disponibles** y dar caña a los malos.

La misión se alarga **siete niveles** en los que tenemos que luchar contra helicópteros, cazas, submarinos y un jefe de fase que lo aguanta todo. Empezamos la juerga en un **Tokio** anegado, y continuamos **lanzando misiles en el Pacífico, Nueva York, el desierto...**

El olor a matamarcianos es inconfundible, pero no es ésa exactamente la línea de Aerofighters. Andando por medio Paradigm, debería haber **mucho de sensación de volar**, que notaréis en el manejo de los aviones, bastante asequible, y en la **sensación de credibilidad que siempre existe en los giros y planeos**. La **perspectiva permite ver nuestro avión a media distancia**, y en pantalla aparece un display para comprobar altura y zona de vuelo.

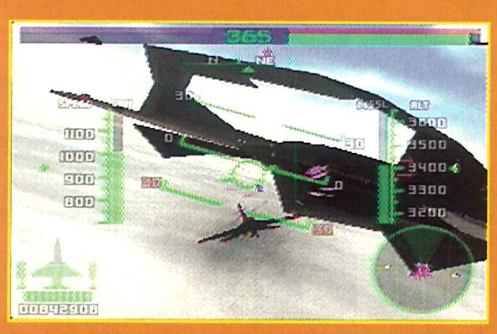
Las opciones de juego presentan **tres modos de práctica (uno de training y otro de lucha directa contra el jefe)**, uno individual que sigue la trama y un último para **dos pilotos simultáneos en combate a cara de perro**, del que hablan maravillas. Lo comprobaremos.



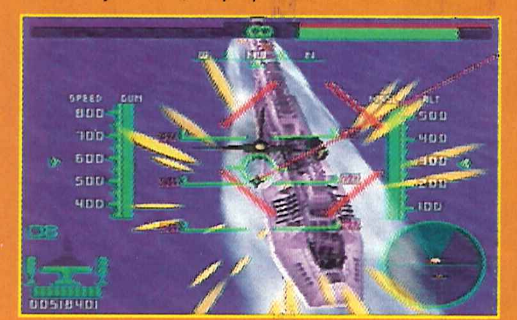
El Proyecto Azul dispone de cuatro modelos de aviones, cada uno con sus sistemas de ataque y defensa. Cada piloto, a su vez, ofrece unas características determinadas, así que mirad bien a la hora de elegir.







La tercera misión nos pone a combatir entre las nubes. El objetivo final es este pedazo de avión espía contra el que tendremos que utilizar nuestras mejores armas, siempre que le localicemos antes.



EL PEDIGRÍ DE PARADIGM ENT.

*Las manitas de Paradigm se sienten en el **modo "training", cuando se trata de manejar el caza** más que de disparar. La sensación de volar entre escenarios 3D dan al juego la autenticidad que quizá no descubráis en el modo "historia". En el combate a dos jugadores también se dejan notar sus artes, combinadas sabiamente con el adecuado toque de acción-tensión. **¡¡Si dicen que hasta es mejor que el modo 2P de «Lylat Wars»!***







POCKET BOMBERMAN / *Más original y adictivo que nunca*

Es Bomberman, es para Game Boy y es nuevo. ¡Nuevo! Sí, seguirá lanzando bombas, pero ahora se desenvolverá entre plataformas, vista lateral y fases y más fases llenas de peligros y enemigos. La cosa cambia, pero se mantiene lo mejor: el saborcillo Bomberman.

¡QUÉ BOMBAZO!

El mundo de Bomberman está ahora cargado de sombras. Unos **monstruos han robado la espada de la luz** y la han escondido en el corazón de una montaña, protegida por un sello que sólo se puede romper con la ayuda de las **cinco piedras de poder**. Pero esas piedras están a buen recaudo, tras las fauces de otros tantos fieros jefes de nivel a los que, claro, habrá que enfrentarse.

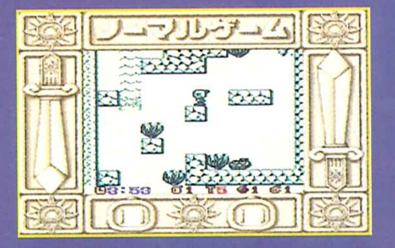
Este será el panorama que proponga **uno de los dos modos de juego del nuevo Bomberman. Recorrer cinco grandes niveles**, con cinco fases por cabeza, para recuperar cada piedra. **La estructura de las fases será muy sencilla, con plataformas, enemigos** y una puerta que se abrirá cuando hayamos despejado el escenario. Tendremos un tiempo límite para cumplir el objetivo, y por supuesto seguiremos utilizando nuestras bombas para cargarnos al personal, descubrir **items ocultos o ir abriendo las barreras** que nos impiden alcanzar a algunos enemigos.

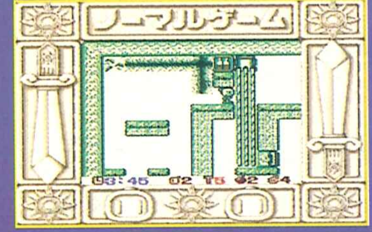
El segundo modo de juego será de lo más original. El desarrollo lateral se convierte en una estructura en plan tubo, también plagado de plataformas y enemigos. Ahora **Bomberman no dejará de botar**, como si le hubieran puesto muelles en las botas, y nosotros tendremos que saltar de una plataforma a otra hasta dar con el jefe. Si le liquidamos, se abrirá una trampilla que nos permitirá seguir escalando.

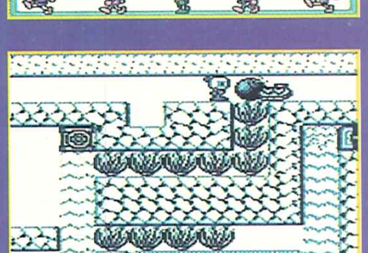
De planta graciosa, detallada, movimientos simpáticos y nuevas habilidades, el penúltimo Bomberman en el mundo Nintendo seguro que hará las delicias de todos sus fans, y cuando le vean saltar, por primera vez en la historia, van a querer comérselo a besos.



Las bombas seguirán siendo la estrella del juego. Ellas y sus correspondientes explosiones, que incrementaremos con los items que se esconderán en cada nivel. Aquí estamos zurrando a un jefe.



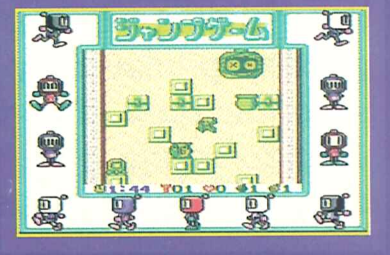




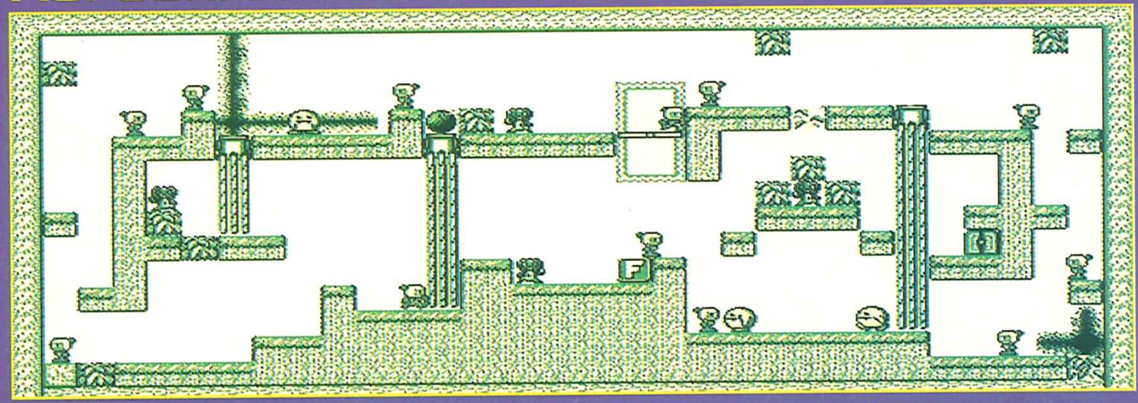
EL SALTARÍN

Dos retos nuevos en este segundo modo de juego: el ***avance es hacia arriba****, y nuestro amigo* ***no dejará de botar****. Lo han puesto más difícil, pero también* ***muchísimo más adictivo****.*





ASÍ SERÁN LOS ESCENARIOS



Esta tira corresponde a uno de los niveles del primer mundo. Como habéis leído en el texto, habrá 25, todos más o menos de este mismo diseño. Controlaremos a un Bomberman más ágil y habilidoso que nunca, y nuestro objetivo será eliminar a los enemigos y despejar el nivel para que se abra la puerta de salida. Todo en un tiempo límite y con mucho puzzle de por medio.

MIDWAY & GT INTERACTIVE VUELVEN A LA CARGA



Tras «Doom 64», «Hexen», «Duke Nukem 64» y «San Francisco Rush», la "pareja perfecta" prepara una nueva tanda de lanzamientos.

Los americanos de Midway están cada día más volcados con la N64. En su última lista de novedades hemos visto títulos superinteresantes a corto y largo plazo. Aquí os traemos las primeras imágenes de dos de ellos. «Quake 64», previsto para la próxima primavera, y «Biofreaks», toda una sorpresa para el verano. También hemos echado un ojo a «Mortal Kombat 4», pero de eso ya hablaremos más adelante.

QUAKE 64

UN PASO MÁS ALLÁ

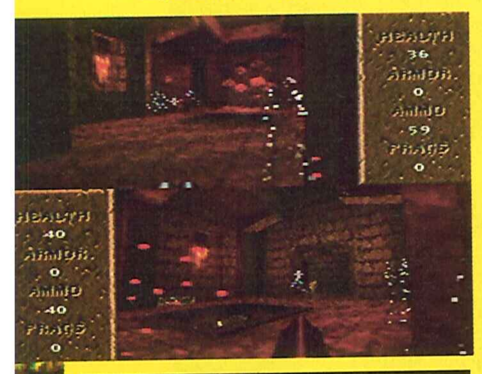
TERRORÍFICO, CLAUSTROFÓBICO, SANGRIENTO, SINIESTRO, UNA EPOPEYA DE ACCIÓN EN TU N64

Siguiendo con la línea de conversiones que Midway está llevando a cabo desde el PC, los americanos están ahora ultimando la de «Quake», **el mejor arcade de acción subjetiva a juicio de prensa**, usuarios e industria en general. Esta nueva entrega **conservará todos los terroríficos elementos del original**, con la sana excepción del asunto gráfico; sana, porque se ha ido un paso más allá. Lo comprobaréis cuando os carguéis a algún monstruo de los grandes, cojáis un ítem o provoquéis una explosión de las buenas, todo se llenará de luz y cuando miréis al cielo sentiréis terror porque estará dibujado de sombras.

Los **escenarios se construyen a base de polígonos, lo que les dará un aspecto más consistente** y cuidado que los de «Duke Nukem 64», por citar un ejemplo reciente. Y los monstruosos enemigos, que mira que son feos, también se moldearán en 3D. Ganarán apariencia, pese, repetimos, a su look putrefacto, y ganarán también inteli-



El modo «deathmatch» de la versión PC se ha convertido en un genial modo "multiplayer", aunque sólo para dos jugadores, en Nintendo 64.



LO MÁS FUERTE

- EL "MOTOR" DEL JUEGO Y EL "ENGINE" GRÁFICO SON MÁS POTENTES QUE LOS DE «DUKE NUKEM 64».
- MODO «DEATHMATCH» DISEÑADO ESPECIALMENTE PARA ESTA VERSIÓN.
- TODAS LAS ARMAS, TODOS LOS MONSTRUOS Y LA MISMA SENSACIÓN DE MIEDO QUE EN LA GENIAL VERSIÓN DE PC.

gencia, porque los de Midway han **subido los niveles de inteligencia artificial** haciendo posible que por ejemplo nos esperen tras un pilar o decidan pelearse entre ellos.

La acción se desarrollará en un **entorno 3D real y tan tétrico como el más oscuro de los cementerios**. Eso quiere decir que podréis utilizar las plataformas para disparar contra los enemigos, esconderos en algún pasillo estrecho y sorprender a vuestro rival en el modo deathmatch, o quizá caer en un pozo de lava o en una piscina de agua envenenada. Así será a grandes rasgos «Quake 64», y yo que vosotros tendría muy presente este reportaje porque el juego podría estar disponible a partir de **esta misma primavera**.

BIOFREAKS

LUCHA DIFERENTE

VIOLENTO Y DESPIADADO, SERÁ EL JUEGO MÁS IMPACTANTE AL QUE OS HAYÁIS ENFRENTADO

En el penúltimo **arcade de lucha de la factoría Midway**, los protagonistas no son simples mortales, ni tampoco dioses, ni japoneses, ni wrestlers americanos, ni bailarines españoles. Son **monstruos, caprichos de la naturaleza modelados en perfecto 3D** y con algunas de las animaciones más suaves y golpes contundentes vistos jamás. Lo uno por lo otro. Pero Midway ha sacado aún más cosas del baúl de las originalidades. Por ejemplo que **las botas de sus monstruos tendrán pequeños cohetes** que les permitirán elevarse en el aire, a lo Dragon Ball, y liarse a mandobles desde allí. Los escenarios también pondrán su granito de arena, influyendo decisivamente sobre la jugabilidad. Podremos **encaramarnos en algunas plataformas y continuar allí la pelea**, o escondernos tras las rocas, o, y eso os dolerá más, caer en los calientes pozos de lava que rodearán algunos decorados. Si eso sucediera, el **espectáculo gore que se abriría ante nuestros ojos** no tendrá parangón. De hecho, **«Biofreaks» ya viene con la vitola de juego más violento jamás concebido**. ¿Pruebas? Algunos movimientos especiales **lanzarán vísceras y sangre hacia la pantalla de la televisión**. ¿Cómo se os ha quedado el cuerpo? Pues todo esto estará listo en **junio, para Nintendo 64, de la mano de GTInteractive**.

El aspecto de los luchadores de «Biofreaks» es repugnante. Fijaos en Zipperhead, en los maderos clavados en su pecho, en su cuero cabelludo tejido por el mismo Frankenstein, y luego imaginad sus golpes.

LO MÁS FUERTE

- SERÁ UNA EXPERIENCIA ÚNICA PELEAR CON ESTOS SERES MUTANTES
- GRÁFICOS POLIGONALES, ENTORNO 3D INTERACTIVO
- ¡¡PODREMOS VOLAR!!
- EL JUEGO DE LUCHA MÁS GORE HASTA EL MOMENTO.



YOSHI´S STORY / *Nintendo reinventa las plataformas en 2D*

El gran Yoshi, vuelve a las andadas. El dinosaurio favorito de todos los nintenderos nos va a regalar de nuevo la simpatía, la emoción y los gráficos de acuarela con los que consiguió enamorarnos en «Super Mario World 2».

NINTENDO 64

YOSHI

MÁGICO YOSH


A veces resultará muy caro conseguir una fruta. Fijaos en el melón de ahí abajo, luego en el enemigo y comprenderéis a qué nos referimos.


En el primer nivel de la primera fase encontraréis a Poochy. Este perro tan simpático os ayudará a encontrar items escondidos con su olfato.


Algunas frutas las encontraréis metidas en unas burbujas. Tendréis que reventarlas primero con el disparo de un huevo para poder cogerlas.

Ahora estamos metidos de lleno en la era de los 64 bits, y Nintendo ya ha demostrado que es capaz de crear el mejor juego de la historia inventando un mundo en tres dimensiones a la medida de Mario. ¿Por qué repetir entonces? La propuesta de «Yoshi´s Story» será diferente. Esta vez se trata de hacernos ver que también se puede dar un **salto de calidad sin abandonar el tradicional scroll lateral en 2D**. La fórmula estaba clara desde el primer momento en la mente de **Shigeru Miyamoto**, y por lo que hemos visto y jugado, su **talento ha vuelto a dar en el clavo**.

Talento, imaginación y fantasía

La receta incluirá la **mayor dosis de fantasía por pixel** que os podáis imaginar, y una forma de presentar las imágenes para la que hemos buscado mil y una formas de definirla, pero al final sólo hemos encontrado una palabra: **los gráficos más bonitos del mundo.**

Con este cartucho merecerá la pena que os deis el placer de jugar sólo para admirar los escenarios, sin que os importe perder una vida más o menos. Las primeras partidas serán el descubrimiento de mundos que recuperarán ese **estilo de dibujo infantil que introdujo «Yoshi´s Island»**, pero con unos volúmenes, brillos y texturas tan perfectos que harán que los **fondos casi se salgan de la pantalla**. Después de unas cuantas horas de juego, nuestro pensamiento está claro: con gráficos como éstos, **¿quién se acuerda de las tres dimensiones?**

La acción va a estar siempre pendiente de las **plataformas**, pero también aquí se notará la mano de Miyamoto. Cuando uno es un programador cualquiera, es fácil plantar unas plataformas aquí




La lengua de Yoshi será muy útil, pero en casos como éste lo mejor será que disparéis un huevo antes de saltar al otro lado.

y allá para que el protagonista brinque de una a otra. Pero un genio de la programación no se conforma con eso. Un genio de la programación tiene que pensar la forma más imaginativa de hacerlo para que el jugador disfrute a fondo enfrentándose cada vez a una situación nueva, y esa es la onda creativa en la que se moverá «Yoshi´s Story».

Los **24 niveles del juego** (**seis mundos con cuatro niveles cada uno**) competirán entre sí por ver cuál es el más innovador.

Un viaje maravilloso por rutas diferentes

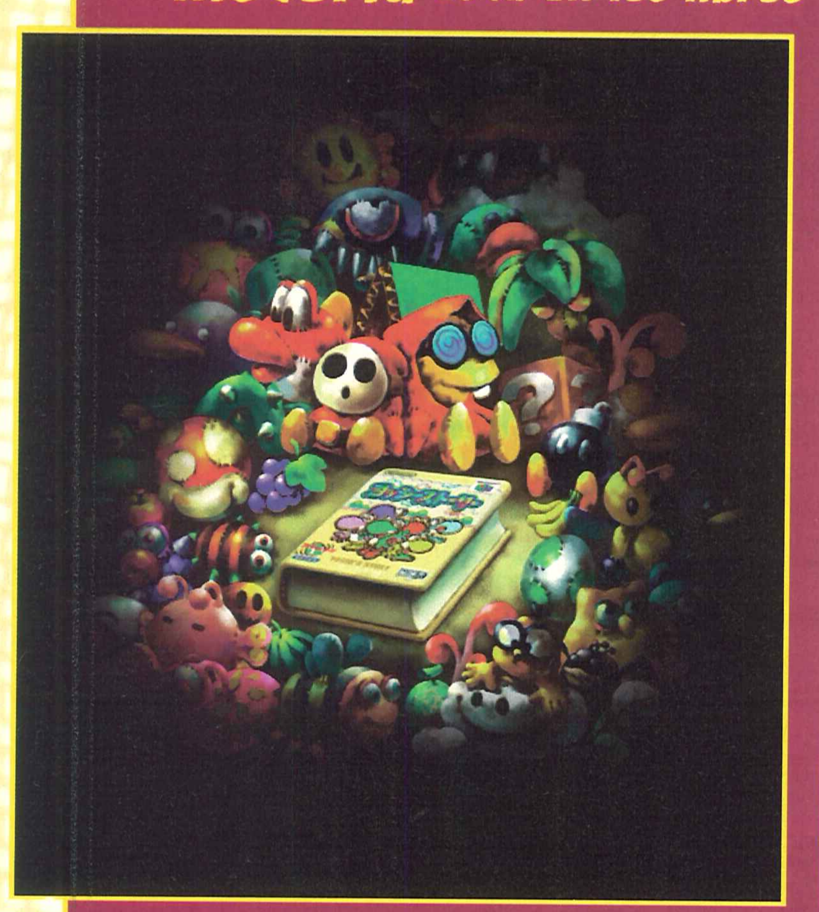
Tan pronto os veréis viajando por una fase construida con **retales de tela vaquera** como sorteando los peligros de una selva en la que las plantas serán flotadores hinchables. Y por supuesto, los enemigos también aportarán lo suyo a este festín de fantasía y creatividad.

El desarrollo recordará al de «Lylat Wars», porque habrá **varias rutas diferentes** para llegar al final dependiendo del número de corazones ocultos que hayáis descubierto en el nivel previo. Conseguir entrar en todos será otro aliciente, para conectar de nuevo el cartucho, pulsar el botón Start y dejar que la magia de Yoshi os atrape durante unas cuantas horas más, muchas más...



!!

La historia está en los libros



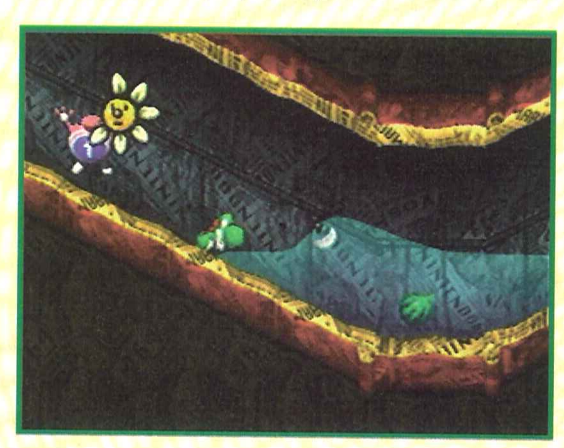
El argumento de «Yoshi´s Story» será el siguiente: ***Baby Bowser ha robado el "Super Happy Tree", el árbol de la felicidad*** de los Yoshis, y ha convertido su isla ***en un libro en dos dimensiones.*** Ahora nuestro Yoshi de toda la vida, el verde, debe unirse a otros cinco compañeros para recuperar todas las frutas del árbol y conseguir que la isla recobre su aspecto original. La entrada a cada mundo tendrá una presentación similar a la de un ***libro desplegable que se abrirá en pantalla,*** y desde allí accederéis a cada nivel. De igual forma, cuando lleguéis al final de un área habrá un maravilloso efecto similar a cuando pasáis de página.



¡Un ataque masivo! Aquí tendréis que afinar la puntería para acabar con todo este escuadrón de enemigos.



Adivina, adivinanza, ¿dónde está Yoshi? En el estómago del pez, que saltará para comérselo en cuanto le vea.



Esta pantalla nos da pie para comentaros varias cosas. Por ejemplo: la margarita de la izquierda será el contador de energía, así que comenzad a preocuparos cuando veáis que pierde pétalos. Segundo: el personaje que aparece detrás suyo será el encargado de salvar el avance en cada nivel. Y por último: fijaos en el fondo, construido a base de recortes de periódicos.





Nintendo ya demostró con «Super Mario 64» que es capaz de crear una obra maestra en tres dimensiones. Ahora, con «Yoshi´s Story», dejará claro que también se puede viajar al futuro usando plataformas en 2D.

¿Te vienes de paseo por el nivel 1?





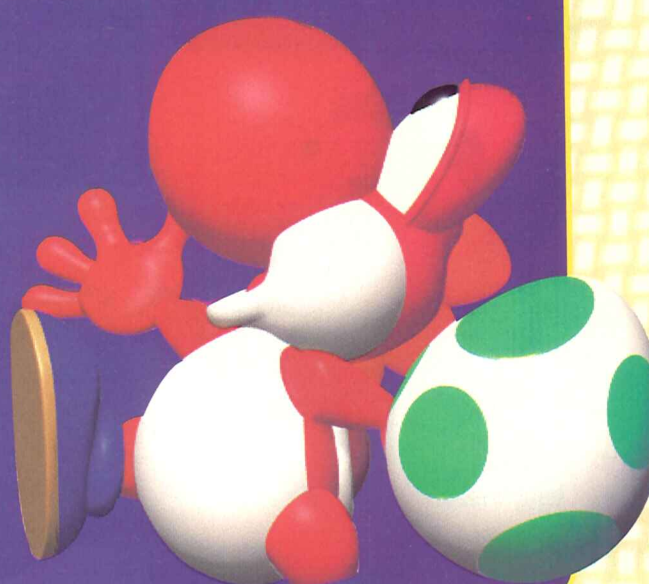
Con esta pequeño mapeado queremos invitaros a que recorráis con nosotros el primer nivel del juego. Un ***paisaje campestre*** servirá para que ***Yoshi haga sus primeros pinitos con la lengua,*** devorando las primeras frutas y deshaciéndose de los primeros enemigos. Casi un paseo comparado con lo que vendrá después...

Disfruta con Yoshi en movimiento

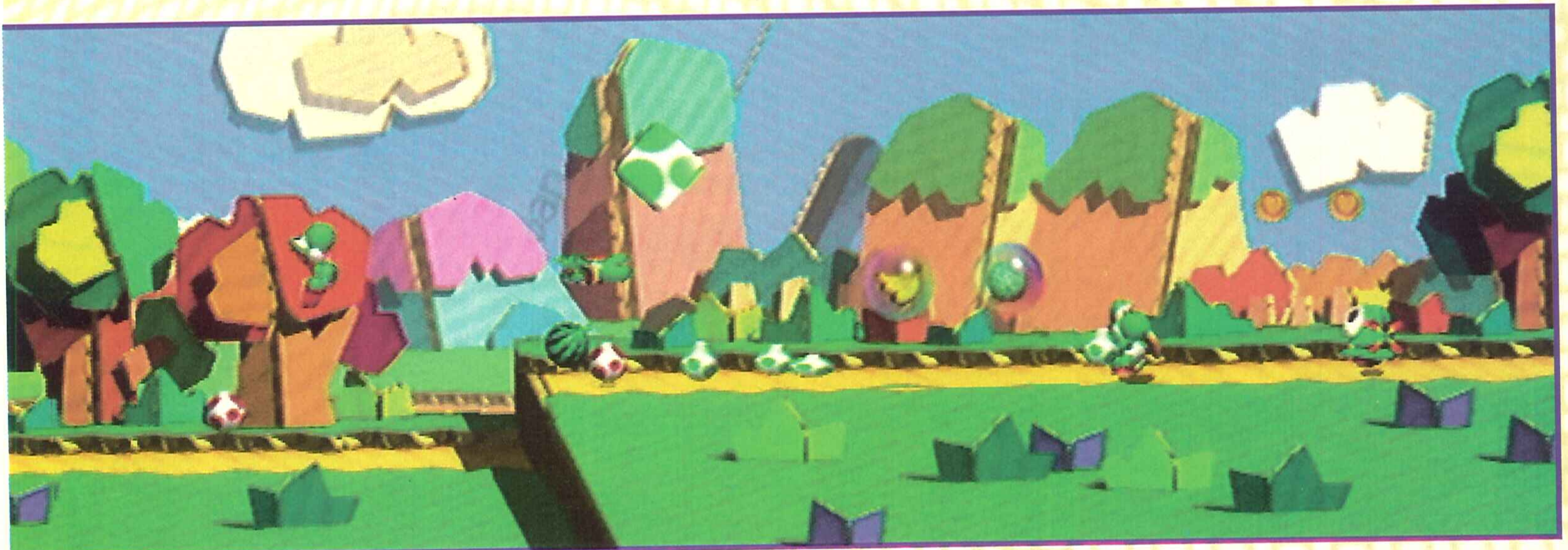
Jugando a «Yoshi´s Island» de Super Nintendo descubristeis que el pequeño dinosaurio era capaz disparar huevos, zamparse enemigos utilizando su larga lengua, golpear el suelo y mantenerse en el aire unos segundos con un poco de esfuerzo. ***Ahora veréis que además de todo eso es capaz de bucear y hasta de olfatear el suelo en busca de frutas ocultas.*** *De hecho, el nuevo Yoshi dispondrá de una lista de movimientos de lo más variada.*





















Tiene buena pinta este dragón, ¿verdad? Pues cuando lo veáis en movimiento os quedaréis alucinados con la suavidad de sus animaciones. Yoshi tendrá que encaramarse a él para alcanzar algunas monedas.



Los "baby secuaces" de Baby Bowser

Seguro que en estas pantallas reconocéis a varios personajes que ya aparecían en «Yoshi´s Island» e incluso en otros juegos de la serie Mario. Sin embargo, ***tanto los antiguos como los nuevos enemigos tendrán un aspecto más "baby"*** *que de costumbre. Al frente de todos ellos estará un Bowser también mucho más rejuvenecido, lo que no significa que vaya a cambiar sus malvadas intenciones.*







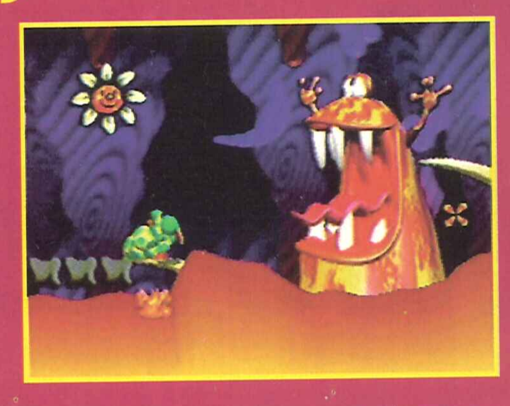






Gráficos de goma al estilo Yoshi

Después de ver cómo van a ser los gráficos de «Yoshi´s Story» parece claro que podemos hablar de un **estilo propio** en los juegos del dinosaurio. Ya conocíais su gusto por el trazo grueso, los dibujos de carácter infantil y las sensaciones gelatinosas de los enemigos, pero ahora vais a descubrir todo un **mundo de texturas, fondos de bordados, reflejos en el agua y destellos luminosos.** Aunque las pantallas queden bonitas, sólo viéndolos en directo os haréis una idea.





Atravesar los niveles de «Yoshi´s Story» será un viaje de placer en el que descubriréis gráficos de fantasía y un aluvión de situaciones donde la imaginación jugará un papel fundamental.





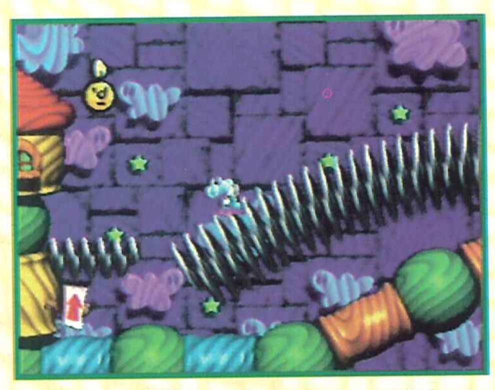
Los reflejos del agua y el aspecto de flotadores de las plataformas convertirán este nivel en uno de los más impresionantes de l juego. Merecerá la pena jugar sólo para admirar paisajes como éste.

Pequeños comedores de frutas

El **gran objetivo de los Yoshis será recuperar todas las frutas del árbol de la felicidad,** pero cada uno tendrá la suya favorita. Al Yoshi amarillo, por ejemplo, le gustarán los plátanos, mientras que **al Yoshi rojo se le hará la boca agua cada vez que vea una manzana.** Habrá ítems repartidos por todo el escenario, listos para ser atrapados por la lengua de un Yoshi. Presionando el botón L aparecerá en pantalla una especie de **"frutímetro"** que os indicará cuántas frutas os quedan por recoger todavía.







Sí, ya sabemos que Yoshi está subido en un muelle y que lo lógico es que sea flexible, pero seguro que no os habéis encontrado muchos juegos en los que ese efecto esté tan bien conseguido como aquí

Y no os olvidéis del sonido

No queremos irnos sin hacer una mención del sonido del juego, porque aunque parezca mentira, ha sido uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención. **Melodías pegadizas, ritmos de jazz, rap** y, sobre todo, la impresión de oír a los Yoshis cantando al final de cada nivel, harán que merezca la pena que subáis a tope el volumen del televisor.

¡¡Por fin, la solución a tod

164 PÁGINAS Y MAPAS

LAS MEJORES GUÍAS PARA NINTENDO 64

- Super Mario 64
- Turok: Dinosaur Hunter
- Killer Instinct Gold
- Shadows of The Empire
- Pilotwings 64
- Mortal Kombat Trilogy
- Mario Kart 64
- Blast Corps
- Lylat Wars
- GoldenEye
- Extreme G
- Diddy Kong Racing



Guía de 36 páginas de
SUPER MARIO 64
¡Consigue todas las estrellas!

CON LAS CLAVES, PISTAS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

...os tus problemas!!









Ya a la venta por sólo 795 ptas.

Si no lo encuentras, llámanos al (91) 654 61 64 y te lo enviaremos por correo (sin gastos de envío)
Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.

ES UNA PUBLICACIÓN DE 



Fighter's Destiny

El mejor juego de lucha para tu Nintendo 64

Lo habitual en la mayoría de los juegos *de lucha es que cuando acabéis el modo historia, aparezca una bonita animación acompañada de un texto en el que os cuentan el destino del vencedor. En «Fighter´s Destiny», sin embargo, la recompensa es diferente. Aparece vuestro maestro, un anciano en plan "pequeño saltamontes", que os premia con un nuevo golpe secreto. Si lo conseguís en el modo más difícil, también se os da la oportunidad de luchar contra algún personaje secreto.*

- NINTENDO 64
- OCEAN
- IMAGINEER
- LUCHA
- 64 MEGAS
- 4 NIVELES DE DIFICULTAD
- 1-2 JUGADORES
- BATERÍA: SÍ
- CONTROLLER PAK: SÍ
- RUMBLE PAK: SÍ

La evolución de los juegos de lucha ha estado marcada en los últimos tiempos por los avances gráficos y no tanto por las innovaciones en la jugabilidad. La mayor potencia de las máquinas ha conseguido que os peguéis en escenarios tridimensionales con personajes poligonales, pero al final los combates seguían ofreciendo la consabida receta de golpes especiales, combos y finales espectaculares.

Por fin algo diferente

Hay pocos títulos que consigan salirse de esa tónica, y «Fighter´s Destiny» («Fighting Cup» en Japón) es una de esas gratísimas excepciones. Además, el juego de Ocean, programado por la gente de Imagineer («MRC», «Sim City 2000») tiene el **mérito de salirse de lo normal por la vía más difícil, que es la de la jugabilidad**. En las imágenes comprobaréis que el perfil de los personajes no está excesivamente suavizado, y hasta los fondos de los escenarios son bastante simples. Es lo de menos. Lo fundamental es que **las peleas de este cartucho son las más interesantes** que hayáis probado en mucho tiempo, y por eso en esta ocasión **los gráficos pueden quedar en segundo plano**. De todas formas, y para que no os queden dudas, conviene destacar que **las animaciones son rápidas y no ralentizan la acción** en ningún momento, que el **tamaño de los luchadores es bastante grande** y que abundan los efectos de luz, ciertamente espectaculares tras cada golpe.

Los combates se ganan por puntos

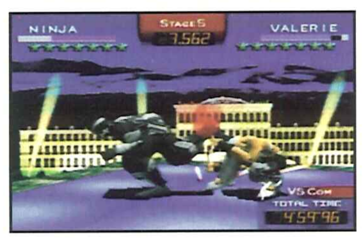
El sistema de lucha es totalmente original. Para empezar, olvidaos de la división en botones de patadas y puñetazos, como los juegos de lucha de toda la vida, e incluso de tener que usar un montón de controles. Aquí sólo empleáis A (ataque bajo), B (ataque medio y alto), L (esquivar) y R (bloquear), más, claro, el stick 3D. Así de fácil y así de bien pensado, porque con **este manejo tan sencillo podéis hacer todo tipo de movimientos.**

En segundo lugar, olvidaos también de que tenéis que agotar la barra de energía de vuestro rival para conseguir la victoria. Los de «Fighter´s Destiny» son **combates por puntos y gana el primero que sume siete**. La forma de conseguirlos es otra de las grandes novedades del juego. **Cada llave tiene su propia recompensa**, como en un combate de judo, de forma que **no puntúa lo mismo tirar al contrario del escenario que hacerle un golpe especial.**











Las "presas" son una forma rápida de puntuar, pero tened cuidado con el contraataque del rival.

La ruleta de los maestros











El ***modo "Master Challenge"*** *os propone una* ***original forma de aprender los golpes secretos de cada personaje****. Lo primero que aparece es una ruleta en la que hay* ***ocho maestros y cuatro jokers****. Si sale la cara de un maestro lucháis contra él, y si le ganáis os* ***enseña un movimiento secreto que podéis grabar en el controller pak****. Pero si el que sale es un* ***joker****, entonces corréis el riesgo de perder todo lo que hayáis aprendido hasta entonces, porque hablamos de* ***combates a doble o nada contra el personaje más difícil del juego****. Un consejo: A veces es mejor saber retirarse a tiempo...*





Este sistema **aumenta la emoción**, puesto que podéis protagonizar remontadas épicas, y también potencia el uso de la técnica en los combates. Igual que es conveniente pelear "a la contra" cuando sólo os falta un punto para ganar, resulta obligado que arriesguéis más e intentéis golpes más difíciles (y más valiosos) si vais por debajo en el tanteo.

Pero las sorpresas que depara este juego van todavía más allá, y alcanzan una **concepción muy imaginativa de los modos de juego en la que el "controller pak" tiene mucho que decir.** La opción más atractiva es la que os permite **obtener golpes secretos y grabarlos para ir creando luchadores más poderosos.** Después podéis jugaros vuestros progresos en combates contra la CPU o contra un amigo.

«Fighter´s Destiny» os trae una nueva manera de concebir la lucha. ¿Irá el futuro en esta dirección? No lo sabemos todavía, pero lo que sí os podemos decir es que éste puede ser el juego que abandere el género de la lucha en N64. Los que vengan detrás tendrán que imitar su originalidad y ganas de innovar para ser tenidos en cuenta.

«Fighter´s Destiny» ha puesto muy alto el listón para los futuros juegos de lucha en Nintendo 64. El cartucho de Imagineer ha revolucionado el género.



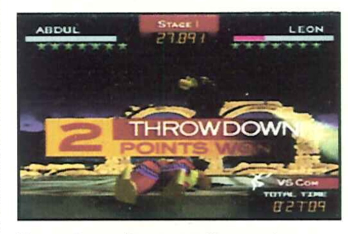
Los luchadores de «Fighter´s Destiny» combinan todas las técnicas de combate, desde el boxeo a las artes marciales, pasando también por la lucha libre.



Decisión del jurado/1 punto: *El jurado se decidirá por uno u otro luchador cuando se agote el tiempo. El ganador se lleva 1 punto.*



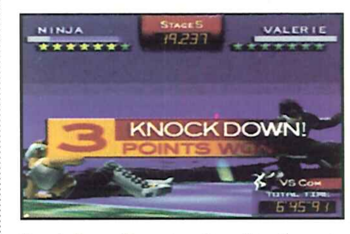
Ring Out/1 punto: *Cuidado cuando tiréis al rival del escenario, porque a menudo se agarra al borde y, si estáis cerca, a vuestro tobillo.*



Throw Down/2 puntos: *Se trata de agarrar al oponente y tirarle al suelo con una llave. La forma más fácil es pillándoles por la espalda.*



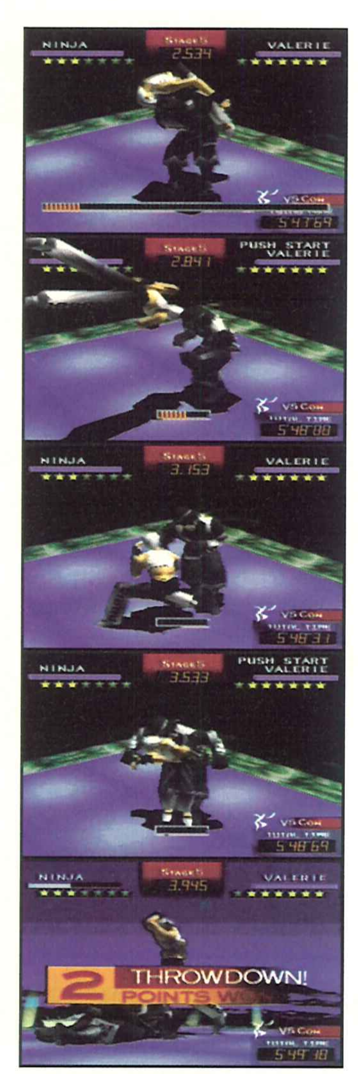
Counter/3 puntos: *El contraataque es uno de los movimientos más difíciles, pero merece la pena intentarlo. El premio son 3 puntos.*



Knock Down/3 puntos: *Para dejar fuera de combate al adversario, agotad primero su barra de energía. Se pondrá púrpura, aprovechad ese momento para noquearle.*



Special/4 puntos: *Son los golpes más demoledores, y también hay que hacerlos cuando el rival está púrpura. Os los da el maestro cuando ganáis en el modo historia.*



Los movimientos defensivos *son casi tan importantes como los de ataque en «Fighter´s Destiny». Dominar la técnica del bloqueo y las esquivas es fundamental, sobre todo en los niveles difíciles, pero además el juego siempre deja una puerta abierta para contrarrestar los golpes del rival. Cuando el contrario os atrapa aparece una barra de energía que marca el tiempo disponible para hacer un movimiento (presionar A y B a la vez) que os libere de su presa. De igual forma, cuando sois vosotros los que agarráis a vuestro oponente siempre queda la posibilidad de que contrarreste vuestro ataque haciendo una llave que os tira al suelo, como se ve en en estas imágenes.*

NINJA



Su nombre tiene mucho que ver con la técnica de lucha que emplea. Domina el teletransporte.
Juji-Sui: → ←→ A+B.

LEON



Este español de aspecto vanguardista prefiere actuar al contraataque antes que arriesgarlo todo.
Super Nova: ↓ ↙ ←→ B.

Cuando a uno de los luchadores se le agota la barra de energía se vuelve de color violeta. Mientras está así, su rival puede ejecutar un golpe especial.



Para dominar los movimientos de un luchador no sólo tenéis que saber sus golpes de ataque. También hace falta que aprendáis a esquivar y defenderos.

Aunque el aspecto gráfico está muy cuidado en el juego, lo cierto es que «Fighter´s Destiny» destaca especialmente por su jugabilidad.



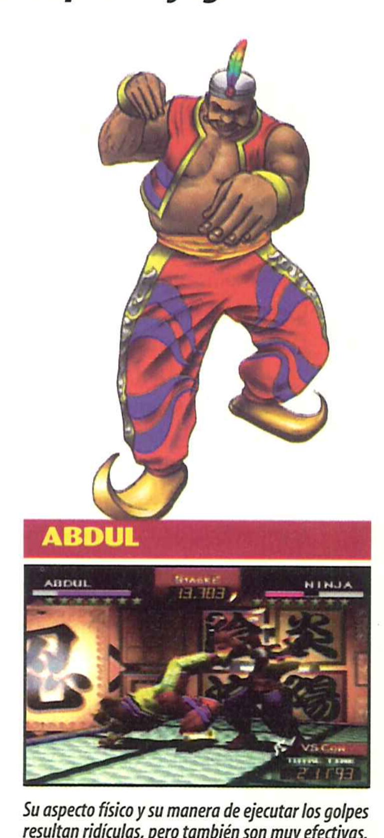
MEILING

Una fuerza de la naturaleza metida en un pequeño cuerpo. Sus puñetazos duelen como los que más.
4th Gate Thunder: → ↘ ↓ B.

PIERRE

Posee una gran variedad de movimientos, y lo peor es que los utiliza todos. Nunca os fiéis de él.
Very Mysterious Dance: ← ←→ B.

ABDUL



Su aspecto físico y su manera de ejecutar los golpes resultan ridículas, pero también son muy efectivas.
Hell Hyakuretsu-Ken: ↓ →← ↓ B.

RYUJI



En todo juego de lucha hay un clon de Ryu, y éste se le parece en el nombre y en la forma de pelear.
Shinra-Bansho-Zen: ↓ ↘ → ← B.

VALERIE



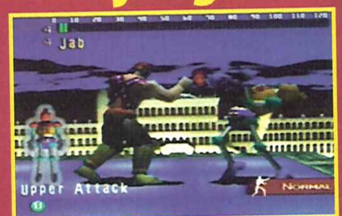
Si os gustan los golpes aéreos, Valerie es vuestra luchadora. La defensa también es su punto fuerte.
Reshin-Kikow-Sen: ← ← B.



«Fighter´s Destiny» nos ha gustado *especialmente por su técnica, pero los gráficos también tienen algo que decir. El punto fuerte está sin duda en las animaciones de los luchadores, que alcanzan niveles muy altos de suavidad y realismo. También son destacables los efectos de luz que inundan la pantalla cuando ejecutáis algún movimiento especial.*

Los otros modos de juego




Modo Training: *El robot Robert hace de "sparring" para que practiquéis todos los golpes de vuestro luchador.*
Record Attack: *Tiene tres alternativas:* ***Survival*** *(hay que ganar el mayor número de combates consecutivos),* ***Fastest*** *(tenéis que acabar cuatro combates en el menor tiempo posible) y* ***Rodeo*** *(gana el que más tiempo consigue permanecer en el ring...* ***¡luchando contra una vaca!****).*
Modo Versus: *Incluye una opción para luchar contra otro jugador, y otra llamada "Win or Lose", en la que ambos jugadores utilizan el luchador que tienen salvado en su controller pak. El ganador obtiene nuevas habilidades, y el perdedor se queda sin las que había conseguido antes.*



Las estrellas que aparecen en la parte superior de la pantalla os indican cuántos puntos lleváis. Este sistema de puntuación sube la emoción de los combates al máximo, porque siempre es posible hacer remontadas de órdago.

El Análisis

GRÁFICOS



Los luchadores son grandes, aunque angulosos, y los escenarios no se paran en detalles. Ambos aspectos parecen mejorables.

MOVIMIENTOS 90

Destacan las animaciones. Los golpes salen fácil, y la posibilidad de contrarrestar los ataques del adversario es magnífica.

SONIDO



El "speaker" y las voces digitalizadas de los personajes suenan en primer plano. Tanto, que pueden llegar a resultar pesadas.

JUGABILIDAD



La forma de control sorprende por la novedad y porque os da un dominio absoluto de vuestro personaje de una manera sencillísima.

ENTRETENIMIENTO 95

El sistema de lucha por puntos pone la emoción por las nubes. Los modos de juego no son los de siempre, e invitan a echar una partida tras otra.



- *Hacía tiempo que no encontrábamos* **un juego de lucha tan adictivo** *como éste. Todo el que lo ha probado en la redacción ha querido repetir.*
- *Los* **combates por puntos** *son todo un descubrimiento. Probad a jugar contra un amigo y descubriréis nuevas sensaciones en cada combate.*
- **¡Cómo se lo han montado con el control!** *Se necesitan pocos botones, los imprescindibles, para hacer cualquier movimiento que se os ocurra. Es la sencillez elevada al infinito.*
- *No queremos ni pensar dónde hubiera llegado este juego con unos gráficos más cuidados. ¿Quizá «Fighter´s Destiny 2» lo consiga?*



TOMAHAWK



Es uno de los personajes más grandes, pero no le falta agilidad. Su táctica preferida es el ataque.
Giant Swing: ↓ ↘ → A+B.



BOB



Este brasileño es el luchador más fuerte del juego. Su especialidad es el combate a corta distancia.
Windmill: ↙ ↓ ↘ A+B.



BORO



Combina fuerza y habilidad, y siempre es vuestra última oponente en el modo historia.
Back-Breaker: ↓ ↙ ← A+B.



Las repeticiones *son un ejemplo de estética y dominio de las cámaras. Llegan siempre después del desarrollo de cada prueba, y a diferencia de éstas, ofrecen la acción desde distintos ángulos. Las perspectivas son diferentes para cada evento, aunque siempre predeterminadas por el juego. Las de descenso y slalom mantienen una vista en tercera persona cercana al esquiador, pero por ejemplo en los aerials y saltos de esquí, va cambiando de trasera a lateral-general.*

Nagano Winter Olympics 98

Perfecta simulación

Era casi una obligación tener un juego de alto nivel de las **olimpiadas de invierno, que por si no lo sabíais ha conmocionado Japón durante este invierno.** Nada ha levantado tanta pasión por allí como la nieve, los esquís y las montañas de Nagano, así que había que **encargarle el trabajo a unos "profesionales" que supieran lo que se traían entre manos.** Y se pensó en Konami, la gente de **ISS, Goemon, Castlevania**... garantía de éxito en una palabra. La respuesta de los japoneses es un **arcade simulador que nos invita a participar en las ocho disciplinas** (**12 pruebas**) olímpicas, bajo el prisma de los **gráficos inmejorables** y la sensación de estar permanentemente sobre la nieve. **Manejando polígonos no hay nadie tan realista** como Konami, y eso se nota, aunque esta vez hay que decir que la mecánica de juego no les ha quedado tan bordada.

NINTENDO 64
KONAMI
DIAMOND DUST
DEPORTIVO
64 MEGAS
0 NIVELES DE DIFICULTAD
DE 1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: NO

Alpine Skiing: Downhill & Giant Slalom















Esquí puro y duro. *Descenso montaña abajo,* ***vértigo*** *incluido, por un lado, y paso entre banderas no siempre suficientemente visibles por el otro. El manejo pasa por* ***stick 3D a tope y botón A*** *para clavar esquís.*













Dieciséis paises *se han dado cita en el cartucho olímpico de Nagano. Pero lo bonito no es que podáis controlar a nuestros esquiadores españoles, o a los franceses, o incluso a los rusos; lo bueno es que cada equipo luce una equipación genuina que deja ver escudos, banderas y colores reales de cada selección. Sólo un ejemplo del mayúsculo nivel de detalle alcanzado por los programadores de Konami.*

Speed Skating





Un ***alarde de animaciones*** *que sólo necesita que* ***pulséis rítmicamente los botones L y R*** *del mando. Si lo hacéis demasiado rápido, os quedaréis sin fuerzas antes de cruzar la meta. Pero si vais demasiado lentos, el rival computerizado os dará una buena paliza.*

Free Style Skiing: Aerials



La ***prueba más acrobática, la más vistosa*** *y posiblemente la que menos necesita de nuestra actuación. Pulsad rápidamente el* ***botón A*** *cuando el esquiador se acerque a la rampa de lanzamientos y él solito hará un pedazo de* ***pirueta que previamente habréis elegido desde el menú.*** *Cuanto más difícil sea el salto,* ***más velocidad requerirá y más difícil será el aterrizaje****, así que no elijáis el más largo de principio.*

El realismo es el concepto clave de este juego

Visualmente, este juego es una bomba. Los caracteres están perfectamente modelados en **polígonos 3D**, las **secuencias de animación son complejas pero extraordinarias** y se ha sabido captar perfectamente el **color, el sabor y el sonido de la nieve.** El realismo es el concepto que da vida a este juego. Fijaos en las equipaciones y enseguida veréis detalles que os descubrirán **hasta qué punto se ha cuidado el diseño.** La bandera inglesa en la tabla de snow, el escudo español dibujado en el frontal del mono de esquí... Una vez en juego, sin embargo, **nuestra participación queda a veces demasiado limitada.** Mientras en el slalom o los descensos hay cierta emoción, tiramos de stick, nos caemos, intentamos batir un record, en los "aerials" basta con que elijamos un movimiento (muy espectacular, eso sí) y cojamos la suficiente velocidad como para que nos dé tiempo a hacer la pirueta. Algo descompensado, aunque afortunadamente se permite la entrada de más participantes, y ya con **cuatro competidores la cosa gana bastante**.

No es tan fácil conseguir medalla

Hay **16 paises** en competición. Nosotros podemos participar con el que queramos en **modo olímpico**, o bien hacer todas las pruebas del tirón, siempre con el mismo, en **modo campeonato**. En ambos casos se busca ganar la medalla, pero avisamos: no es tan fácil. **El control es superpreciso**, pero los rivales casi siempre hacen los mejores tiempos, en algunas pruebas, como el slalom, las banderas no se divisan bien, los **jueces puntúan con dureza**, no siempre se cae bien del salto de esquí, y vaya, que hará falta que **le cojáis el aire**. Mientras, saboreáis el juego de "nieve" más bonito y real que se ha programado hasta el momento.











Las animaciones de los esquiadores son simplemente alucinantes. *Se nota la mano de Konami en cada frame, la experiencia de ISS, el motion-capture y el dominio de las tres dimensiones. Sirva esta columna para homenajear desde aquí a los grafistas y técnicos de animación de la casa japonesa. Sus esquiadores están vivos: se alegran cuando baten una marca, se enfadan y entristecen cuando no logran su objetivo, y siempre se mueven como se espera, como si estuvieran en plena pista, como si fueran de verdad.*

Snowboard: Halfpipe & Giant Slalom

*El **slalom sobre snowboard es muy similar a la prueba de ski** sólo que con los dos pies en la tabla. Más emoción y un control ajustado al máximo. Tampoco es muy larga, así que id rápido y arriesgad. Para jugar en el "halfpipe", antes tenéis que prefijar **cómo vais a hacer los ocho saltos del circuito, eligiendo entre 22 movimientos posibles.** En el momento oportuno se os mostrará la **secuencia de botones.** Hacedlo rápido y bien y los jueces serán benévolos, pero ya avisamos de que no es nada fácil.*








Ski Jumping: K90 & K120 Metros









Una prueba de lo más espectacular, para saltadores de largas distancias. Pulsad el **stick hacia abajo durante la bajada** y luego presionad **arriba en el momento del salto.** Tratad por todos los medios de mantener equilibrado al esquiador con el stick analógico, y estaos al loro para **darle al botón A** cuando vayáis a "aterrizar". A la izquierda tenéis un gráfico con el ángulo de inclinación: si se pone rojo, es que algo va mal.

Luge: Bobsleigh one man

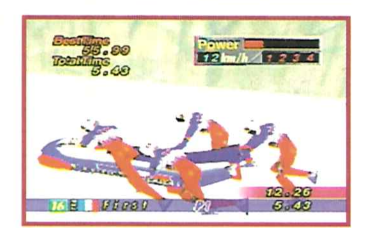





*El funcionamiento es como el del Bobsleigh, sólo que el trineo es ahora más **difícil de controlar**, entre otras cosas porque **coge más caña y porque resulta más inestable.** No abuséis de la velocidad, porque de lo contrario el pobre participante se dará un golpe a la primera*

Bobsleigh Four Man





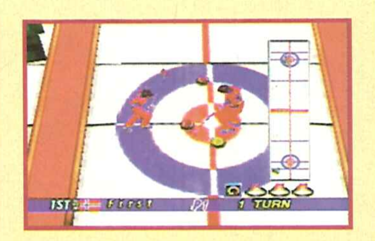




*Se requiere habilidad, precisión y control, primero para la salida y después para mantener el vehículo dentro del semicírculo de hielo del circuito. También se **coge velocidad** y después, siguiendo las instrucciones de la máquina, hay que **introducir a cada miembro del equipo en el bobsleigh.** La última tarea es ayudar a **controlar los vaivenes por el tubo**, que será más difícil cuanta más velocidad hayáis alcanzado.*

Curling





Curioso deporte, sí señor, éste que se **estrena en unos juegos olímpicos.** Digamos que es una **mezcla entre el juego de la petanca**, por aquello de que hay que tirar discos, y los **dardos**, porque los discos deben quedar sobre **una diana dibujada en el suelo**. Uno de los miembros del equipo suelta el disco en la dirección que hayamos elegido, y el resto se dedica a **"limpiar"** el hielo para que el disco siga deslizándose. Compiten dos equipos en la misma partida, y gana el que al final de cuatro tiradas **mantenga más discos en la diana.**

Konami ha bañado en realismo sus juegos olímpicos de invierno. Su cartucho deja oler y saborear la nieve. Y gráficamente es todo un espectáculo contemplar a estos esquiadores.



Entrega de medallas





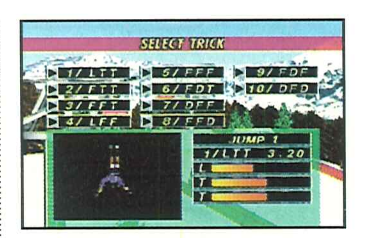


*La ceremonia de entrega de medallas también merece capítulo aparte. La alegría de que nos pongan el oro se ve acompañada de un **delicioso juego de cámaras que va, viene, se para y se detiene** en cada uno de los participantes que sube al "cajón".*






En el juego pueden participar cuatro jugadores, pero no a la vez sino alternativamente.





Para realizar las pruebas de piruetas *al principio elegimos en estos menús qué movimientos queremos hacer, y luego bien pulsamos los botones correspondientes o bien basta con qué cojamos velocidad.*

El Análisis

GRÁFICOS  93

Personajes con cuerpo y volumen, detalles exquisitos en equipaciones y decorados, y gozo visual sinfín en las repeticiones. Se ha logrado una ambientación excepcional.

MOVIMIENTOS  90

Las animaciones son casi perfectas, suaves, realistas, convincentes a todos los efectos. La media de frames es altísima y la velocidad en los descensos crea vértigo.

SONIDO  90

Alguna que otra melodía pelín pachanguera que le da cierto tipismo al cartucho. Los FX brillan especialmente y nos transportan directamente a los juegos de Nagano, con el personal jaleando a los esquiadores en las pistas.

JUGABILIDAD  85

Los caracteres responden inmediatamente a nuestras órdenes, y los controles son fáciles y precisos, pero muchos movimientos están predeterminados y sólo requieren pulsar botones en el orden adecuado. Es, como poco, diferente.

ENTRETENIMIENTO  83

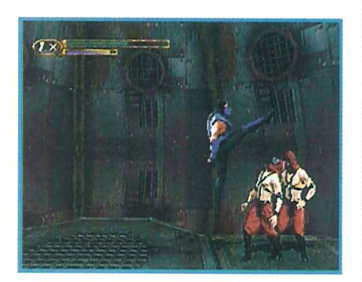
La primera hora con Nagano es alucinante. Verlo es quererlo. Pero puede que cuando dominéis las pruebas más "complicadas", lo demás pierda algo de interés. Os recomendamos partida a 4 jugadores para disfrutar más y mejor de la nieve. Y lo del curling... todo es cogerle el tranquillo.

TOTAL 89 

- *El* **aspecto gráfico, las animaciones y movimientos** *son especialmente brillantes. En el realismo es donde se nota la mano de la mejor Konami.*
- *La* **ambientación** *es otro de los puntos fuertes. Los decorados son reales, digitalizados directamente de Nagano, se oye y se siente el rugir de la nieve.*
- *La* **mecánica de juego** *limita nuestra actuación. Se ha elegido una fórmula diferente de jugar, que puede o no gustaros...*
- **Falta un modo 2 jugadores** *simultáneos y alguna que otra prueba... ¿qué tal un partidito de hockey hielo?*



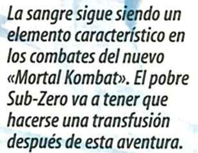




Que Sub-Zero se dedique ahora a saltar plataformas, *buscar llaves que abren puertas y mezclar brebajes para realizar hechizos no significa que se haya olvidado de la que ha sido su principal ocupación durante años: luchar. Vuestro avance en «Mortal Kombat Mythologies» se ve constantemente interrumpido por la aparición de enemigos a los que tenéis que despachar a golpes en peleas más breves que las de antaño, pero cortadas por el mismo patrón de toda la serie.*







La sangre sigue siendo un elemento característico en los combates del nuevo «Mortal Kombat». El pobre Sub-Zero va a tener que hacerse una transfusión después de esta aventura.





La vista, que durante los combates es más cercana, se abre y se aleja un poco cuando llegan los tramos de plataformas. Así resulta más fácil calcular el salto de una a otra.

Mortal Kombat Mythologies SUB-ZERO

Experimento mortal

Un **«Mortal Kombat» diferente.** Así de fácil se puede definir la nueva aventura en la que John Tobias, uno de los creadores de MK, ha embarcado a Sub-Zero. La idea consiste en que el ninja abandone los límites espaciales que impone un juego de lucha y pueda **moverse libremente por los escenarios de un beat´em-up.**

Para conseguirlo, los programadores han **aprovechado las animaciones y movimientos** del sprite digitalizado de Sub-Zero en las entregas anteriores de la serie, y los han superpuesto sobre unos **fondos en 3D por los que se desplaza lateralmente.** Los escenarios se encargan de darle **sensación de profundidad al juego** y la cámara se permite el lujo de realizar algunos **zooms, aunque el scroll no siempre avanza a la velocidad deseada** (en ocasiones os encontráis luchando en el borde de la pantalla contra un enemigo que queda fuera del televisor).

Lo bueno es que **la acción no consiste únicamente en pegar puñetazos,** sino que en varias fases tenéis que **atravesar zonas llenas de plataformas y buscar las llaves** que os permiten seguir adelante hasta dar con la salida. Además, conforme vais eliminado enemigos acumuláis puntos de energía que os sirven para obtener nuevos golpes especiales, y también **podéis utilizar pócimas y hechizos** que ponen vuestra salud a tono.

Intento fallido de renovación

Esta **mezcla de géneros es un planteamiento interesante,** pero se queda a medio camino debido principalmente a la **espantosa respuesta del control.** La imprecisión de los saltos es frustrante (se hacen con el stick o el pad, en vez de usar algún botón), y además hay que pulsar un botón (y no el pad) para que Sub-Zero se gire hacia los enemigos. El mundo al revés, vamos. Lo dicho, que la mezcla tiene buena pinta y suficiente atractivo para llamar la atención, pero que no está bien resuelta. Nuestra gran esperanza se sigue llamando «MK4».

NINTENDO 64
GTi-MIDWAY
AVALANCHE
BEAT'EM-UP
64 MEGAS
5 NIVELES DE DIFICULTAD
1 JUGADOR
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: SÍ

La experiencia es un grado







El viaje de Sub-Zero es también un camino de aprendizaje en el que ***vais ganando puntos de experiencia a medida que avanzáis****, puntos que os permiten* ***realizar nuevos golpes especiales****. Esta información aparece en el menú de status junto a los* ***items disponibles****, que sirven, como en un juego de rol, para ganar energía o haceros invulnerables.*





En «MK: Mythologies», Sub-Zero no se limita a luchar. El planteamiento es mucho más abierto, con zonas puramente plataformeras e incluso aspectos tomados del Rol.



Los escenarios están repletos de escondrijos. Allí encontráis items que después os vienen de perlas.

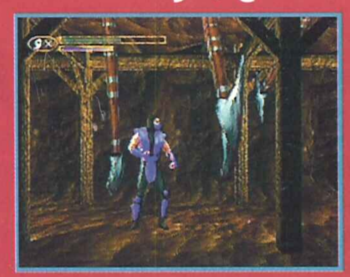


Estas plataformas se balancean hacia vosotros. El efecto es bonito, pero pasarlas cuesta horrores.



Este es un buen ejemplo del desarrollo de las fases: Sub-Zero tiene que encontrar este pergamino y apañárselas después para escapar con él.

Este ninja, ¿sabe o no saltar?







La novedad principal del juego es que Sub-Zero ahora también se ***enfrenta a zonas enteramente plataformeras*** *en las que tiene que demostrar su habilidad saltando. Y la verdad es que nuestro amigo no sale demasiado bien parado, porque el control es tan impreciso que acertar con el aterrizaje se vuelve casi una cuestión de suerte.*





Estas dos imágenes *las hemos extraído de sendos enfrentamientos con algunos "bosses" que aparecen en el juego. No hace falta deciros que para vencerles tenéis que poner toda la carne en el asador, y eso también implica tener que tirar del inventario de pócimas sanadoras que habréis ido recolectando por el camino hasta encontraros con ellos.*

El Análisis

GRÁFICOS 

El sprite de Sub-Zero os sonará de sobra. Lo mejor son los efectos 3D de algunos escenarios.

MOVIMIENTOS 81

El ninja tiene ahora habilidades plataformeras, pero sus golpes siguen siendo los mismos de siempre.

SONIDO 72

La música parece sacada de un "spaghetti western", y las voces digitalizadas suenan demasiado enlatadas.

JUGABILIDAD 67

Absolutamente incontrolable cuando llegan las plataformas. Las últimas fases sólo aparecen en los niveles de dificultad más altos.

ENTRETENIMIENTO 79

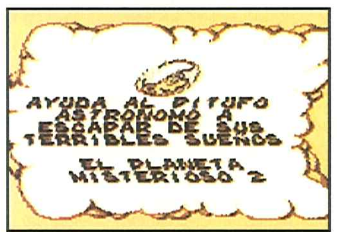
La idea de mezclar lucha, plataformas y Rol es atractiva, pero los defectos del control tiran por tierra el proyecto entero.

TOTAL 77

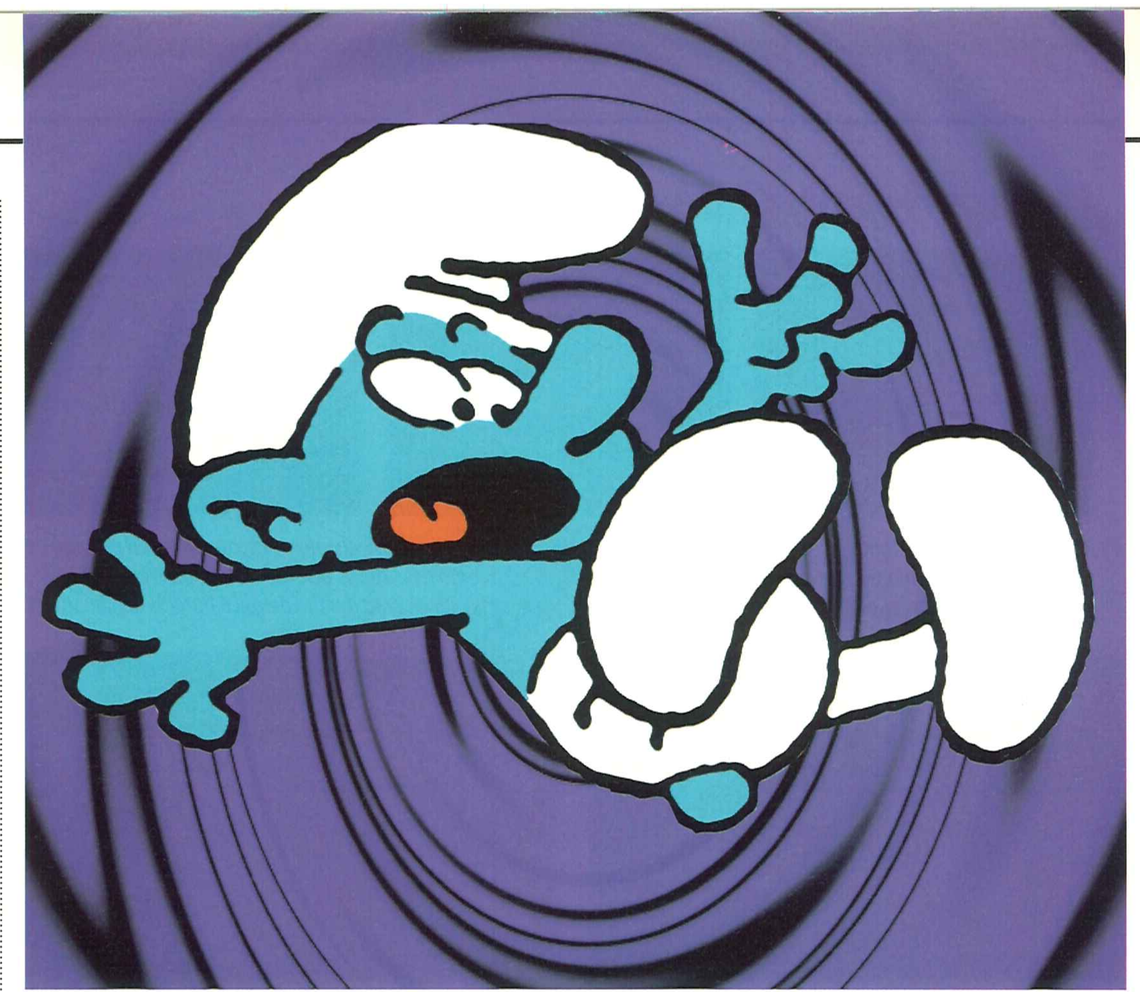
- **Argumento y desarrollo de la idea son buenos.** *La mezcla de beat´em-up y plataformas, aderezada por toques de aventura, era a priori una buena manera de renovar la serie «Mortal Kombat».*
- **Convertir a Sub-Zero en protagonista les ha costado poco***: han aprovechado el sprite, sus animaciones y golpes de los «MK» anteriores.*
- *El* **equipo de testeadores** *del juego ha pasado por alto un control infame sin decir esta boca es mía.*
- *El* **nivel de dificultad es bastante alto***, y el tema del control hace que cueste todavía más.*

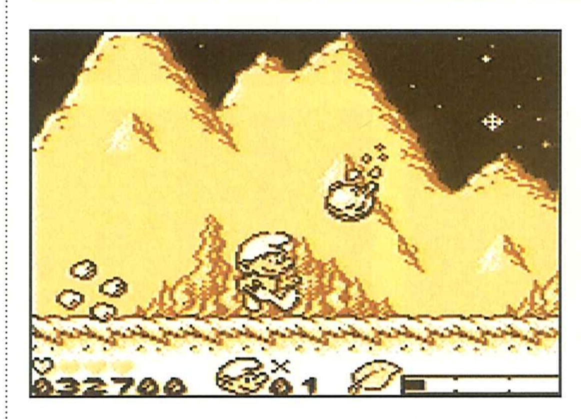


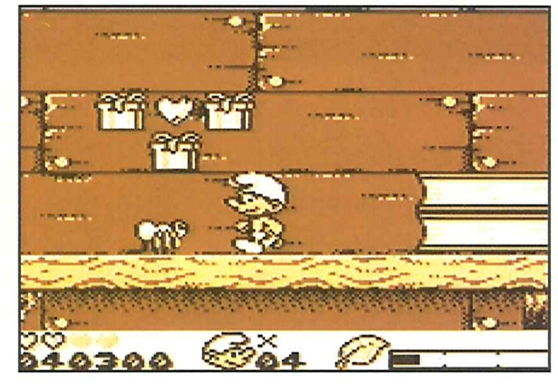




«Pitufos 3» tiene un valor añadido: *incluye una opción para que todos los textos de pantalla aparezcan en castellano. Así os podéis enterar bien tanto del planteamiento de la aventura, al principio del juego, como del objetivo que os encomiendan después en cada fase. Un detalle que no podía faltar en un juego "made in Infogrames".*







La Pesadilla de los Pitufos

S.O.S. en la aldea pitufa

Infogrames, la compañía francesa especializada en versionar comics (recordad «Lucky Luke» o «Spirou»), ha vuelto a pensar en los Pitufos para protagonizar su nuevo juego de Game Boy. El éxito que alcanzaron los capítulos anteriores es la mejor tarjeta de presentación de su tercera aventura en la portátil, un cartucho que aunque continúa la misma línea plataformera, ha puesto **más cuidado en los gráficos** que de costumbre. No hay más que fijarse en la **abundante decoración de los escenarios** o en la **soltura con que se mueven los planos de scroll** en algunas fases para percatarse del cambio.

Un desarrollo muy variado

De todas formas, el gran descubrimiento de «La Pesadilla de los Pitufos» es la **variedad que albergan sus niveles**, porque tan pronto os encontráis atravesando una biblioteca encantada como corriendo delante de una ola que os quiere engullir. Todo **el desarrollo parte de la aldea pitufa**, y desde allí tenéis que entrar en las distintas casas, que son la puerta a diferentes niveles, para **sacar a sus habitantes del embrujo que Gargamel** ha lanzado sobre ellos.

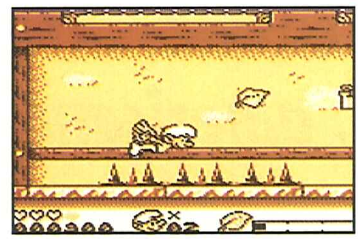
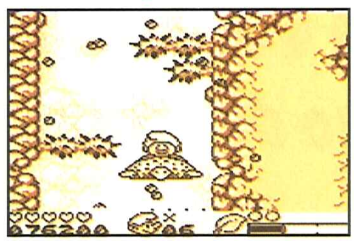
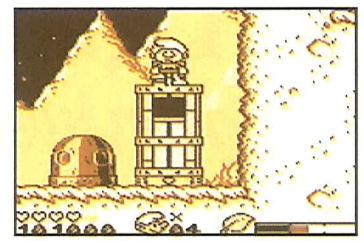
La **mecánica parece simple** a primera vista: los enemigos siguen movimientos rutinarios y los obstáculos se repiten con frecuencia. Sin embargo, es el típico juego en el que os dan un toque por descuido, otro por exceso de confianza y al final os encontráis comenzando de nuevo la fase con una vida menos (no existen puntos intermedios para salvar).

Se puede decir que«La Pesadilla de los Pitufos» no es un cartucho que vaya a pasar a la historia de Game Boy, pero sí un juego **muy correcto, ideal para pasar un buen rato.**

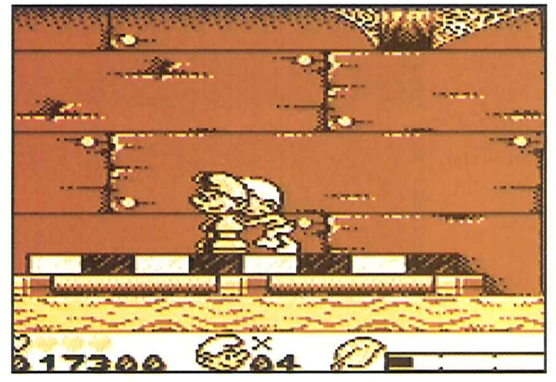


GAME BOY
INFOGRAMES
INFOGRAMES
PLATAFORMAS
4 MEGAS
2 NIVELES DE DIFICULTAD
1 JUGADOR
PASSWORDS

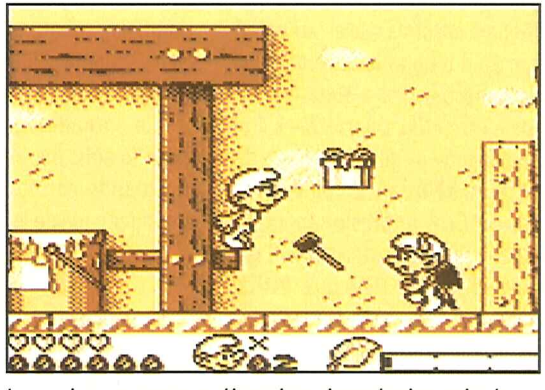
Habilidad extra para tu pitufo

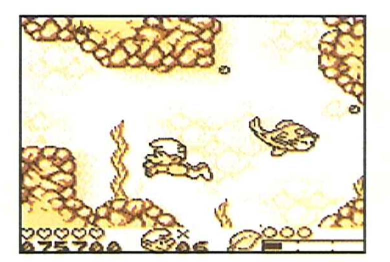
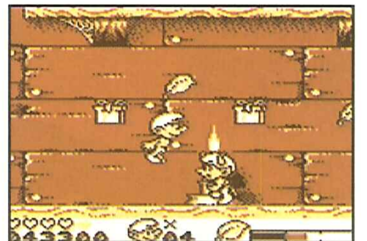
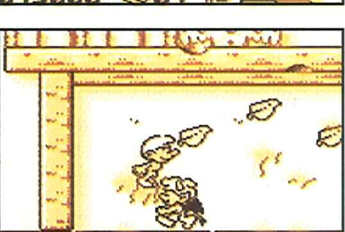
Los pitufos tienen un montón de virtudes, pero entre ellas no se encuentra precisamente la versatilidad. Sus movimientos se reducen prácticamente a avanzar y saltar, ya sea de plataforma en plataforma o sobre los enemigos, para acabar con ellos. Menos mal que en ***casi todas las fases os encontráis con algún artilugio que proporciona una nueva habilidad*** *para alcanzar lugares inaccesibles, sobrevolar obstáculos o protegeros de algún peligro.*



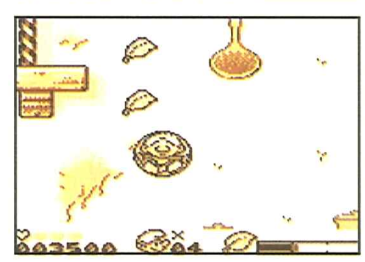
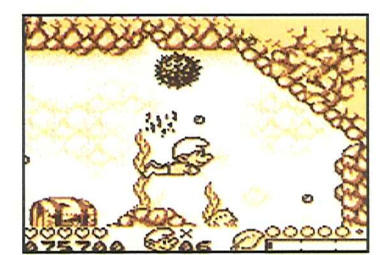
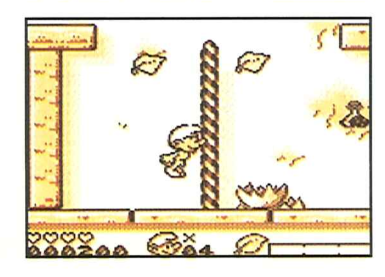
¿Una partida de ajedrez? No, es que el pitufo tiene que empujar la ficha para abrirse paso en la fase. No todo se reduce a saltar de una plataforma a otra.



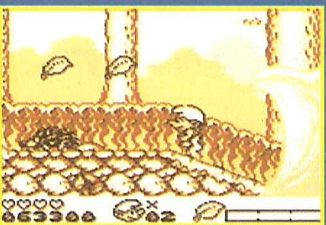
Los enemigos que aparecen en el juego siguen siempre la misma rutina de movimientos. Conociéndola, es fácil saltar sobre ellos para eliminarlos.

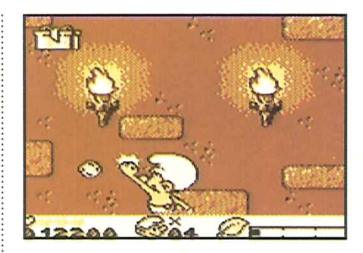
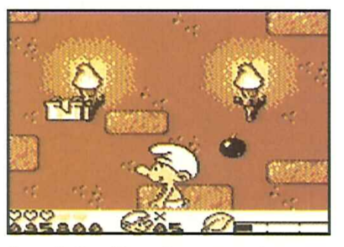
El nuevo cartucho de los Pitufos tiene mejores gráficos y es más variado que las anteriores entregas de la serie.

¡Cuidado, que viene el scroll!

Algunas fases de «La Pesadilla de los Pitufos» se olvidan de las plataformas y os ponen a correr desenfrenadamente delante del scroll. En la imagen de la izquierda el pitufo ***utiliza un conejo para huir del avance lateral de la pantalla****, y en la otra corre despavorido para que no le pille la gran ola que nunca se cansa. Como sabéis,* ***la calma y los reflejos son fundamentales*** *para salir airoso de estas situaciones.*

Cuando hacéis un buen papel *en una fase, al acabarla os recompensan con unos bonus muy peculiares. El pitufo que aparece en la pantalla tiene que dar puñetazos a las cestas que caen desde arriba para descubrir lo que contienen. Si tenéis suerte conseguís puntos, hojas de zarzaparrilla y vidas extra, pero si la cosa sale mal podéis encontraros con una bomba que os expulsa de los bonus a menos que consigáis esquivarla.*

El Análisis

GRÁFICOS  87
Sin grandes pretensiones, pero bien hechos. Nos ha gustado su afán por huir de las repeticiones.

MOVIMIENTOS  84
Las posibilidades no son muy amplias, pero dan mucho de sí. Destacamos los items para hacer movimientos especiales.

SONIDO  83
Todo el juego transcurre con música alegre y festiva. Seguramente es la adecuada, pero llega a cansar un poco.

JUGABILIDAD  88
La forma de control es muy fácil, y el personaje responde bien. La dificultad es la justa para que cueste, sin llegar a hacerse imposible.

ENTRETENIMIENTO  89
La diversión se distribuye a partes iguales entre plataformas, carreras contra el scroll y fases de bonus. Muy recomendable.



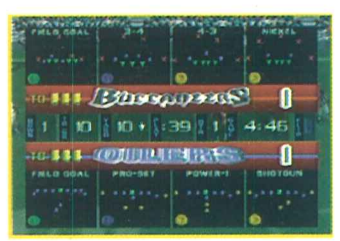
TOTAL 87

- *El* **éxito de los pitufos** *se debe a que saben de lo que son capaces y no se complican la vida. Protagonizan juegos ideales para entretener a su público sin meterse en empresas mayores.*
- *Los* **gráficos son mejores** *que los de la segunda parte. Hay más enemigos, los fondos están mejor cuidados, y manejan varios planos de scroll sin problemas.*
- **¿Buscáis variedad?** *«Pitufos 3» alterna la zona central de la aldea pitufa con fases de plataformas, carreras contra el scroll y niveles de bonus.*
- *El aspecto del juego es infantil, pero no os dejéis engañar por eso. Alegres pitufitos aparte, su* **desarrollo es apto para todos los públicos.**

NFL Quarterback Club ´98

Un gran juego de fútbol… americano







El menú de opciones *incluye todo tipo de posibilidades, tanto de modos de juego (amistosos, temporada completa, partidos históricos,...) como estratégicas (fichajes, creación de jugadores, jugadas, etc.).*

NINTENDO 64

ACCLAIM

IGUANA

FÚTBOL AMERICANO

64 MEGAS

3 NIVELES DE DIFICULTAD

DE 1 A 4 JUGADORES

BATERÍA: NO

CONTROLLER PAK: SÍ

RUMBLE PAK: SÍ

El Análisis

GRÁFICOS 95
¡Que viva la alta resolución! La nitidez de las imágenes y la suavidad de las formas son espeluznantes.

MOVIMIENTOS 92
El juego da opción a realizar todo tipo de movimientos, tanto atacantes como defensivos. Las animaciones están especialmente bien conseguidas.

SONIDO 93
Hay comentaristas en directo (y en inglés), buen sonido ambiente y se oyen hasta las órdenes y los quejidos de los jugadores.

JUGABILIDAD 83
Hace falta ser un experto para apañárselas entre tanta táctica predefinida y saber lo que hay que hacer en cada jugada.



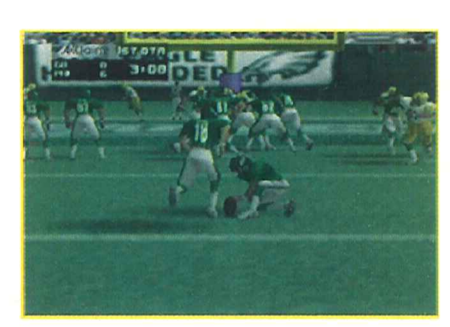
ENTRETENIMIENTO 85
Mucho nos tememos que es una joya reservada a la minoría de adeptos a este deporte. Ellos sabrán sacarle todo el partido.

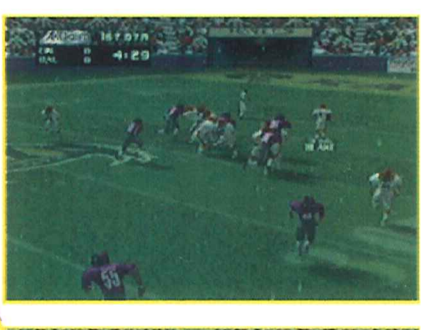
TOTAL 91

Acclaim ha puesto toda su sabiduría en el asador para crear el **mejor juego de fútbol del momento**. La lástima es que se trate de fútbol del otro, del americano, que tiene mucho menos interés para nosotros que el que practican Raúl o Guardiola. Pero bueno, no por eso vamos a quitarle méritos a este «NFL Quarterback Club 98», porque os guste o no este deporte, la **belleza y el realismo de sus gráficos impresionan** a cualquiera. Y es que estáis ante el **primer juego de N64 que utiliza gráficos de alta resolución** (640x480 pixels por pulgada), y eso se nota en la increíble **nitidez y definición de sus imágenes.** Como además se combinan con unas animaciones excelentes, las jugadas cobran un realismo y una dosis de espectacularidad dignas de verse, especialmente en las tomas más cercanas a los jugadores.

Equipos y jugadores reales

La jugabilidad está marcada por todo tipo de **tácticas preparadas** que os obligan a estudiar a fondo el **manual que incluye el cartucho**. Además, como tiene la licencia oficial, cuenta con el aliciente de los equipos y jugadores reales. Pero pasa como siempre: hay que ser un entendido para disfrutar. Si no lo sois, puede que acabéis alucinando con los gráficos, sin entender nada de lo que pasa.



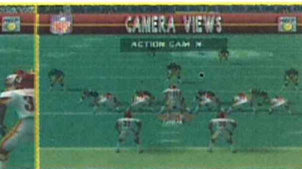


Acclaim ha creado el primer juego de N64 que utiliza gráficos de alta resolución. El resultado es de una calidad extraordinaria.



Cuando el quarterback tiene el balón en su poder, cada opción de pase aparece representada en pantalla por uno de los botones del mando.





A la hora de jugar podéis ver los partidos desde ***seis cámaras diferentes*** *que abarcan prácticamente todas las perspectivas posibles. Tenéis la opción de ver el* ***juego en primer plano,*** *a* ***vista de pájaro,*** *desde un fondo, desde el lateral o con una vista isométrica. Incluso podéis* ***configurar vuestra propia cámara con la altura y la posición*** *que deseéis.*



Tetrisphere

Puzzles de alta tecnología

A ver, ¿para qué hacer un Tetris normal y corriente si se puede hacer uno en tres dimensiones? Sí, sí, ya sabemos que pocas veces un puzzle pone sobre la palestra el poder de un hardware, vaya, que casi siempre es al revés, pero lo de «Tetrisphere» es especial. De hecho es el colmo de las 3D, el colmo de los polígonos y, cómo no, de nuevo el colmo de las fiebres adictivas.

Aire fresco para Tetris

La idea es casi como la de Pajitznov sólo que en plan vanguardista. La **tabla plana de Tetris se ha convertido en una esfera**, y el reto es llegar al corazón. ¿Cómo? Lanzando nuestras piezas poligonales contra las ídem de la esfera. Cuantas más piezas haya conectadas, más nos cargaremos de un golpe. Y si no veis ninguna, podéis arrastrar una ficha hasta encontrar otra igual.

El **objetivo varía en función del modo de juego** que elijamos. Una buena idea para darle variedad al cartucho sin prescindir de espíritu divertido o mecánica fácil. Otras cositas que le dan más aire fresco son las **"piezas de poder"**, que aparecen cuando elimináis entre tres y 19 fichas, y os dan tiempo a hacer muchos **"combos"**. Los combos son el número de piezas que nos quitamos de una vez. Uno bueno, de 20 o más, nos regala objetos mágicos, hasta seis y con diferentes poderes. Luego están las **piezas oscuras**, que salen en "versus" y son irrompibles; el **"X-Value"**, que multiplica los puntos...

¿Os parece complicado «Tetrisphere»? En realidad es fácil llegar al corazón de la esfera, aunque el jueguecito os tiene reservadas muchas sorpresas. Probadlo también en modo versus, y aquí mejor no le prestéis atención a los efectos de luz y color que atesora, os desconcentraría tanta maravilla...



Uno de los encargos en "hide & seek" es eliminar cinco pequeñas torres y luego descubrir el dibujo.



Las piezas mágicas tienen suficiente potencia como para destrozar buena parte de la esfera.



El cursor sombreado que aparece sobre la esfera os indicará si el movimiento es o no correcto.



Las piezas sombreadas son irrompibles. Hay que bombardear los alrededores para acabar con ellas.

Siete robots siete



Son los peculiares protagonistas del juego, los que lanzan las piezas. Podemos elegir el nuestro entre siete, cada uno con su nivel de velocidad (para mover la esfera) y potencia.





Hay cinco modos de juego: *"Rescue" es el principal y nos propone liberar a los robots atrapados en 100 esferas. En "Hide & Seek" recibiremos instrucciones sobre lo que tenemos que hacer en cada esfera, o sea que romper piezas no es el único objetivo. "Puzzle" es un desafío a la visión espacial. Se nos da un número de piezas y movimientos y hay que resolver el puzzle. "Time Trial" es una lucha contra el tiempo. Y el "versus", un uno contra uno, CPU o amiguete.*

NINTENDO 64
NINTENDO
H20
PUZZLE
64 MEGAS
0 NIVELES DE DIFICULTAD
1 ó 2 JUGADORES
BATERÍA: SÍ
CONTROLLER PAK: NO
RUMBLE PAK: NO

El Análisis

GRÁFICOS


Sorprendentes gráficos, aunque no excesivamente variados, e increíbles efectos de luz.

MOVIMIENTOS


La esfera se mueve de maravilla y la sensación de acercamiento y alejamiento de la pantalla son totales.

SONIDO


Música cibernética, de lo más audible e interesante. FX cyberpunk, que le dan originalidad al tema.

JUGABILIDAD


El control es muy asequible y la mecánica puede ser tan simple como queráis. Podéis pasar sin pena ni gloria por cada esfera, o intentar cada vez combos más complicados...

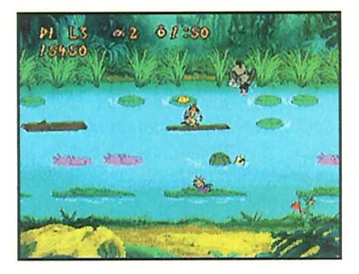
ENTRETENIMIENTO


Es adictivo, original y brillante. Cuenta con una buena variedad de modos de juego y las "nuevas piezas" le dan un aire fresco e imaginativo.

TOTAL 90







Los cuatro arcades *de «Timon & Pumbaa» garantizan la variedad, aunque coinciden en un punto: los motivos de los escenarios y las animaciones de personajes encajan dentro del "sello Disney".*



Timon & Pumbaa's Jungle Games

Un salón recreativo en plena selva

SUPER NINTENDO
THQ-DISNEY
TIERTEX
ARCADE
16 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
1 ó 2 JUGADORES
0 CONTINUACIONES

El Análisis

GRÁFICOS **74**
Aparecen muchos personajes en la línea Disney, pero sólo hay un escenario por cada juego.

MOVIMIENTOS **72**
Este tipo de arcades no dan para mucho, pero aun así deberían haber potenciado las posibilidades de acción en general.

SONIDO **82**
Lo que cabía esperar de un juego de Disney: música alegre y efectos muy simpáticos.

JUGABILIDAD **75**

El control es muy básico, y los cuatro juegos ponen variedad, pero terminan por repetirse.

ENTRETENIMIENTO **71**

La edad es el factor decisivo. A los pequeños les gustará, pero resultará tedioso para los mayores.

***TOTAL* 74**

La primera novedad que llega a la Super después de varios meses se desarrolla en la misma selva africana donde transcurría «El Rey León», convertida ahora en un gigantesco salón recreativo. **Timón y Pumba hacen las veces de presentadores y protagonistas principales de cuatro arcades distintos,** pero con un par de características comunes: la primera es un **concepto gráfico muy en plan Disney,** con personajes y animaciones que imitan los dibujos de la película. La segunda tiene que ver con el público al que va dirigido el cartucho, porque **sólo los "yogurines" encontrarán atractivos** unos juegos demasiado simples para cualquiera que ya tenga digamos una edad.

Los cuatro juegos

A nosotros nos ha parecido que **"Jungle Pinball" es el más entretenido** de los cuatro, aunque sólo tenga una mesa, mientras que las plataformas de **"Hippo Hop"** (hay que cruzar a la otra orilla del río recogiendo items) representan quizá la mayor dificultad. Los disparos con cerbatana de **"Sling Shooter"** y la particular oferta matamarciana de **"Burper"** tienen el mismo defecto: pueden interesar en el primer nivel, pero al desarrollarse siempre en el mismo escenario y con los mismos enemigos se vuelven previsibles y repetitivos. Pero bueno, ya os hemos avisado de que «Timon & Pumbaa» es un **cartucho de carácter muy infantil,** y en esto no trata de engañar a nadie. Está hecho a la medida de los más pequeños, y seguro que ellos sabrán apreciar su **simpatía y sencillez.**



En esta zona central están las entradas a los cuatro juegos que ofrece el cartucho.


En "Burper" disparáis a los objetos que caen de los árboles para que no lleguen al suelo.


¿Qué tal vais de puntería? "Sling Shooter" os pone a prueba disparando contra los animales.


"Jungle Pinball" es el juego más entretenido de todos, aunque sólo tenga una mesa.

EL PULSO

POR FIN, CANCHA PARA LA LUCHA

Ese mes, hablemos de lucha por favor. Que llevábamos mucho tiempo sin llevarnos a la consola un genuino arcade de golpes, y parece que por fin nuestros sueños empiezan a hacerse realidad. Hablemos pues de Ocean, Imagineer y su «Fighter´s Destiny». De su despiadada jugabilidad, de su depurada técnica y de la de cartuchos que venderá. Por lo pronto, estos luchadores se han encaramado al puesto 10, pero subirán. Ya veréis. Y lo mismo esperamos de «Nagano» y de «Tetrisphere», que son un buen comienzo para el 98.

Fighter's Destiny N64

NINTENDO 64

1	SUPER MARIO 64	NINTENDO • PLATAFORMAS	4 MESES	=
2	DIDDY KONG RACING	NINTENDO • CARRERAS/AVENTURA	3 MESES	=
3	GOLDENEYE	NINTENDO • ACCIÓN 3D	3 MESES	=
4	MARIO KART 64	NINTENDO • CARRERAS	3 MESES	=
5	DUKE NUKEM 64	GT INTERACTIVE • ACCIÓN 3D	2 MESES	=
6	FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98	ELECTRONIC ARTS • FÚTBOL	1 MES	10
7	LYLAT WARS	NINTENDO • SHOOT EM UP	1 MES	6
8	TUROK: DINOSAUR HUNTER	ACCLAIM • ACCIÓN 3D	1 MES	7
9	ISS 64	KONAMI • FÚTBOL	1 MES	8
10	FIGHTER'S DESTINY	OCEAN • LUCHA	1 MES	N
11	EXTREME G	ACCLAIM • CARRERAS	1 MES	9
12	WAVE RACE 64	KEMCO • CARRERAS	1 MES	13
13	NAGANO WINTER OLIMPICS	KONAMI • DEPORTES	1 MES	N
14	TOP GEAR RALLY	KEMCO • CARRERAS	1 MES	12
15	TETRISPHERE	NINTENDO • PUZZLE	1 MES	N

SUPER NINTENDO

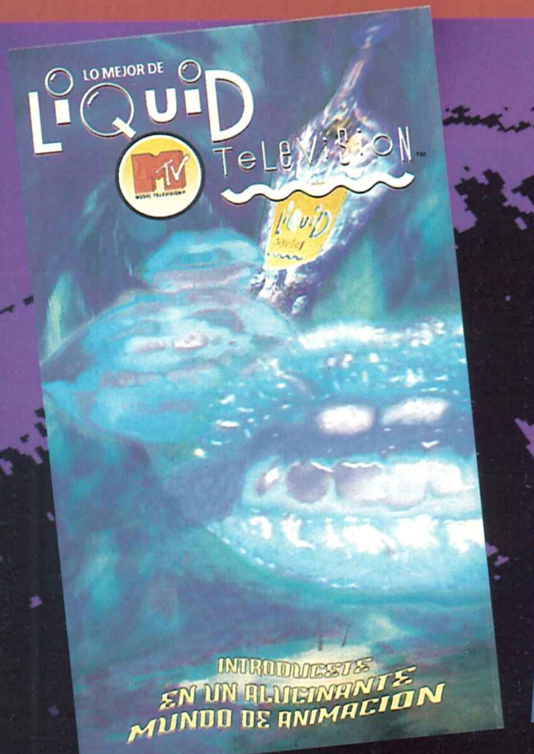
1	TERRANIGMA	NINTENDO / ENIX • RPG	11 MESES	=
2	DONKEY KONG COUNTRY 3	NINTENDO • PLATAFORMAS	11 MESES	=
3	LUCKY LUKE	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	3 MESES	=
4	TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL	INFOGRAMES • AVENT./PLATAF.	3 MESES	=
5	FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98	ELECTRONIC ARTS • FÚTBOL	2 MESES	=
6	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	3 MESES	=
7	TETRIS ATTACK	NINTENDO • PUZZLE	1 MES	9
8	LOST VIKINGS 2	INTERPLAY • ACCIÓN/ESTRATEGIA	1 MES	7
9	STREET FIGHTER ALPHA 2	CAPCOM • LUCHA	1 MES	8
10	KIRBY'S FUN PACK	NINTENDO • PLATAFORMAS	7 MESES	=

GAME BOY

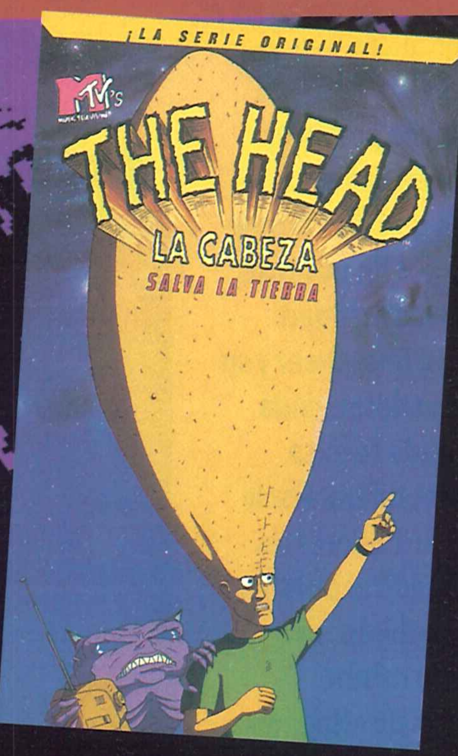
1	TUROK	ACCLAIM • PLATAFORMAS/ACCIÓN	1 MES	2
2	DONKEY KONG LAND III	NINTENDO • PLATAFORMAS	1 MES	1
3	FIFA 98	THQ • FÚTBOL	1 MES	4
4	BUST-A-MOVE 2	ACCLAIM • PUZZLE	1 MES	5
5	PITUFOS 3	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	1 MES	N



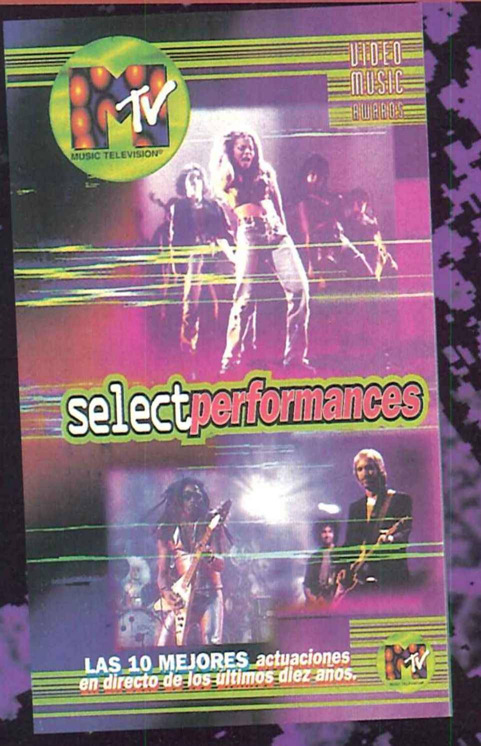
ENGÁNCHATE



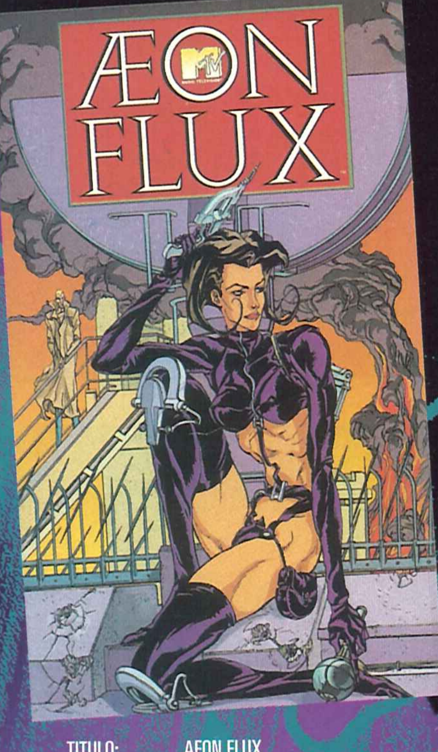
TITULO:	LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.:	83386
DURACION:	44 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 13 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtítulos en español.



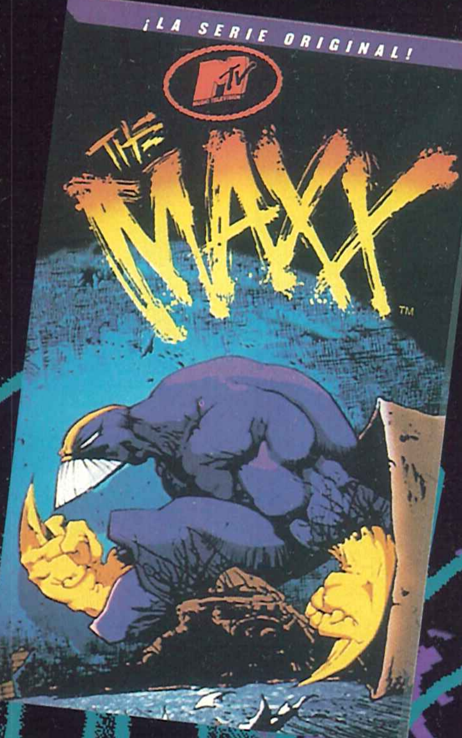
TITULO:	THE HEAD
REF.:	11126
DURACION:	119 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 7 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtítulos en español.



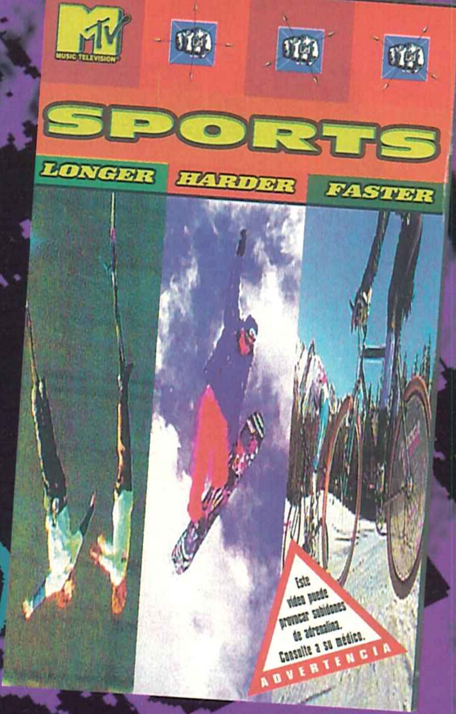
TITULO:	VIDEO MUSIC AWARDS
REF.:	83381
DURACION:	46 Minutos
CLASIFICACION:	Autorizada para todos los públicos
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtítulos en español.



TITULO:	AEON FLUX
REF.:	94533
DURACION:	118 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 13 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtítulos en español.



TITULO:	THE MAXX
REF.:	11127
DURACION:	118 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 13 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtítulos en español.



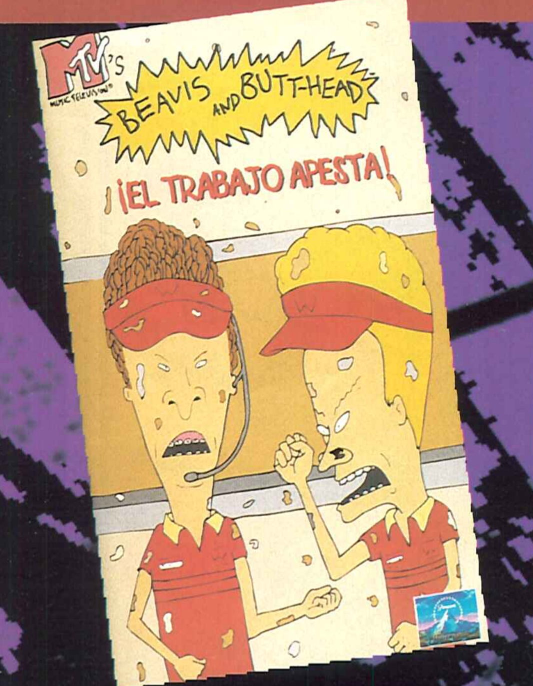
TITULO:	SPORTS
REF.:	83385
DURACION:	52 Minutos
CLASIFICACION:	Autorizada para todos los públicos.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtítulos en español.

AL CLAN

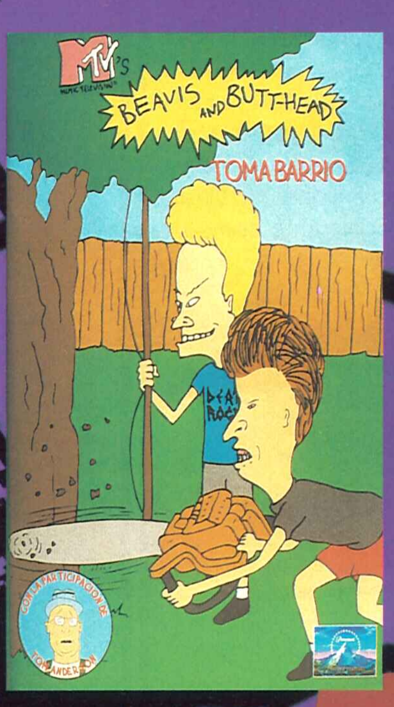


"Si no es MTV, Otros apesta"

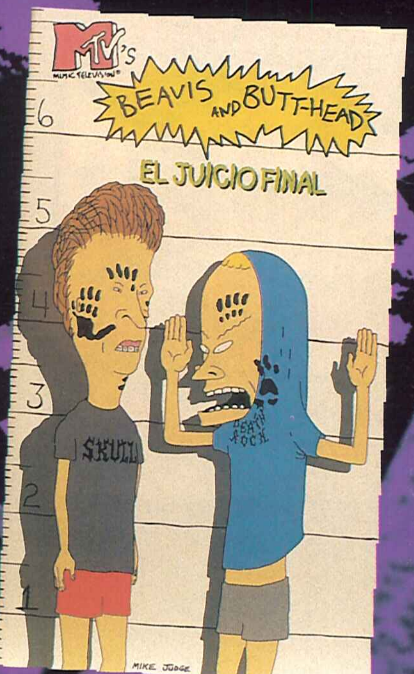
súper vídeos de MTV



TITULO: ¡ EL TRABAJO APESTA!
REF.: 83390
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TOMA BARRIO
REF.: 83387
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: EL JUICIO FINAL
REF.: 83389
DURACION: 42 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TIAS Y TAL
REF.: 83388
DURACION: 48 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

También puedes realizar tu pedido por:
Teléfono 91 654 61 64
Fax 91 654 72 72
Email: silvia@hobbypress.es



Recorta y envía este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos ....

Nombre y Apellidos: ....
Dirección: .... Localidad: ....
Provincia: .... Código postal: .... Teléfono (........) ....

ELIJA FORMA DE PAGO:

- ❐ Contra Reembolso
- ❐ Tarjeta de Crédito Visa número: ________________ Caducidad: ....../..........
- ❐ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
- ❐ Giro Postal nº: ....

Firma del titular

NT

GASTOS Y FORMA DE ENVIO:

- ❐ **300 ptas** - Correo normal (Plazo de entrega 10-15 días)
- ❐ **750 ptas** - Agencia de transporte (Plazo de entrega 48 horas) Sólo península

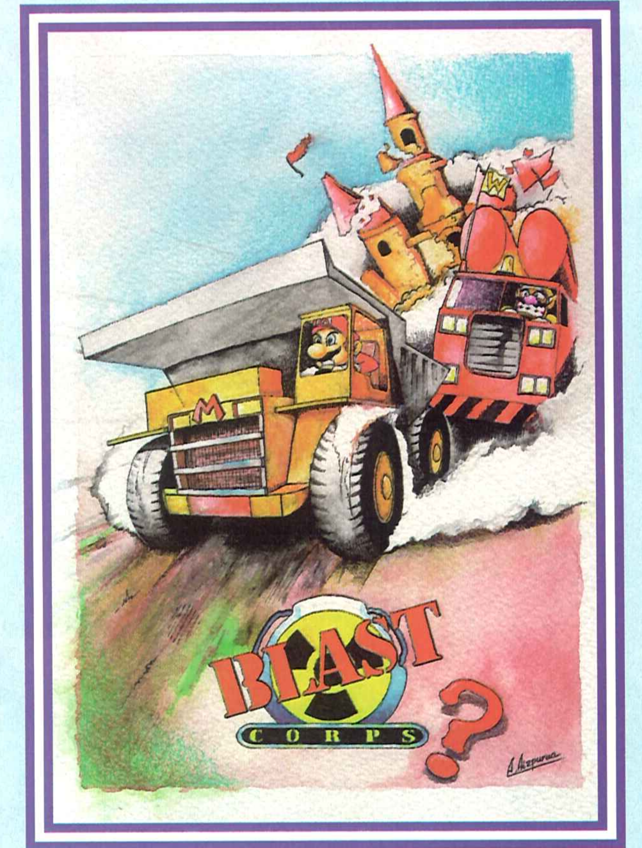
Enviar cupón original

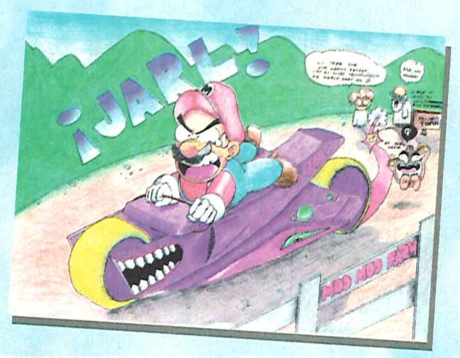
ZONA ZERO

¡¡Llueven pads de N64!!

Aritz Aizpurua Arakama (Irún)

Este mes teníamos muchos dibujos fenomenales. Cualquiera podría haberse llevado un pad de colores para N64, pero ha sido el tuyo, Aritz, el que más nos ha convencido. ¡Mario y Wario conduciendo los camiones de Blast Corps! Y todo en acuarela. La bomba.





José Chica Calaf (Barcelona)







Carlos Fernández Paliza (Madrid)



Antonio Navarro Rozas (Granada)

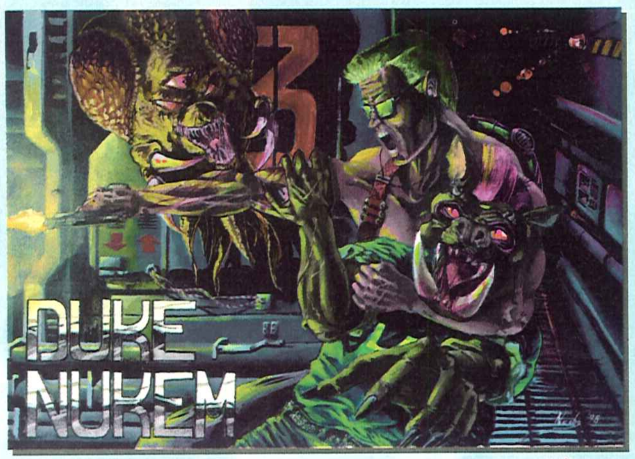


Sebastián Riera Domínguez (Mallorca)





Joan Stafforini Olabarrieta (Ibiza)



Ignacio Soriano Albors (Valencia)





La agenda de Dragon Ball



Mándanos un dibujo a la revista, y si aparece publicado, te enviaremos a casa esta estupenda agenda de Dragon Ball.

Escribe a HOBBY PRESS, S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina pones **ZONA ZERO**.

En colaboración con NORMA Comics

A veces llegan Cartas ...

Arrepentidas

Es el Quinto dibujo que os mando, entiendo que no lo pusierais porque parecían calcados i lo eran pero este no lo es lo tenía en un bloc de dibujo. del año pasado

Alfredo Arqueros Gil (Barcelona)

Exigentes

MIRA QUE SOIS ROCANOS, PORQUE NO OS ESTIRAIS UN POCO MAS Y REGALAIS UNA NINTENDO 64 AL MEJOR DIBUJO.
(COMO NO LO TENGO, POR PROBAR NO PASA NADA Y A PROPOSITO ME APUESTO UN PENDIENTE A QUE A VOSOTROS OS HACEN ALGUN DESCUENTILLO)

Aintzane Fuentes García (Bilbao)

Que no son de Edu

¡Hola! No soy Edu, ni es Navidad, pero os mando un saludito a todos los de NINTENDO ACCION, para que veais.

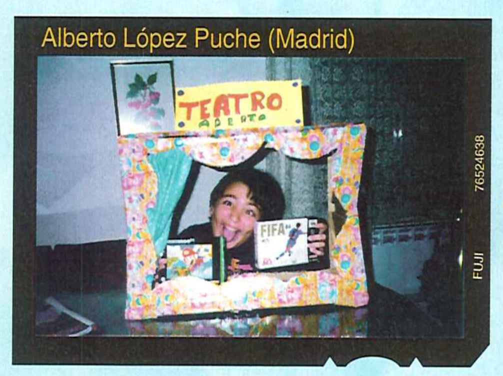
Daniel Galiano Fernández (Madrid)

De "superabuelas"

¡Qué pasa, Nintendo Acción! Soy una señora del Inserso y me aburro en casa. Me gustan los video-

Sara Martínez (Madrid)

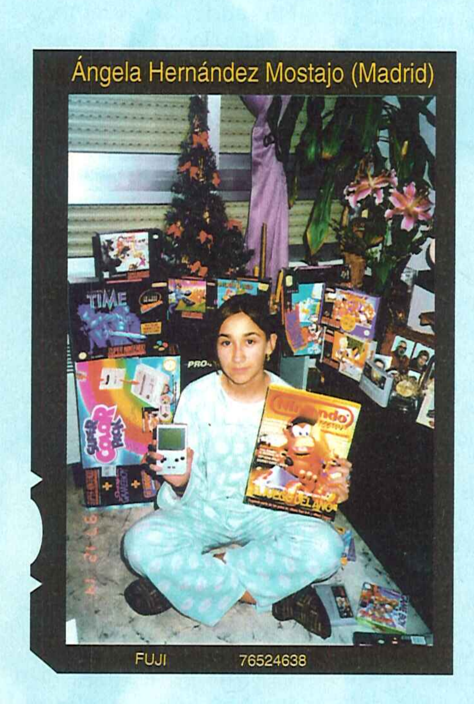
Vuestras mejores fotos

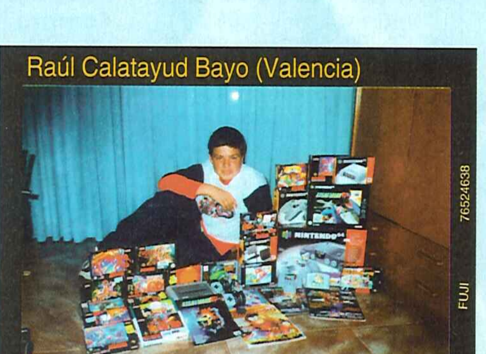

Alberto López Puche (Madrid)


Luis Miguel Lloret Baixauli (Alicante)


Manuel Gisbert García (Madrid)


El perro de Luis Melero Cano (Córdoba)


Ángela Hernández Mostajo (Madrid)


Raúl Calatayud Bayo (Valencia)

Ahí, ahí. Esto es lo que queremos. Fotos originales, casi indiscretas. Que os rompáis el coco buscando lugares únicos, y que os acompañen vuestras consolas, animales favoritos, y, por supuesto, unas cuantas Nintendo Acción.



Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

Nintendojo

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre "**Nintendojo**". Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

VENTAS

Vendo Super Nintendo con 12 juegos (*Killer Instinct, Stunt Race FX, Mario World*) un Nintendo Scope (bazooka) y dos mandos. Todo por 25.000 Pta. Llamar a partir de las 14,30. Preguntar por Isaac. Sólo Madrid. Tel. 91/ 885 13 90.

Vendo Nintendo 64 más dos mandos, más cable RF y tres juegos (Wave Race 64, Turok y Shadows of the Empire), por 40.000 Pta. (valor real: 80.000 Pta.). Interesados llamar al 95/232 28 25. Preguntar por Andrés.

Vendo Super Nintendo + 2 mandos + *Super Mario World + Super Metroid + Street Fighter 2 + Super Mario Kart*. Todo por 18.000 Pta. También vendo *Wave Race 64* por 7.000 Pta. Preguntar por Sergio. Tel. 956/ 30 89 35.

Atención aprovéchate de comprar el mejor juego de N64. Vendo *Turok* por solo 8.000 Pta. con caja e instrucciones. Oferta reservada para sevillanos. Llamar por las tardes. Preguntar por Alejandro. Tel. 95/ 457 23 63.

Vendo juego para Super Nintendo *Dragon Ball Z Hyper Dimension*. Preguntar por Félix. Tel. 927/ 51 21 70. Llamar de 19 a 20 horas.

Vendo los siguientes juegos de Super Nintendo: *Megaman X, Doom, DKC 3, Fifa'97, Super Mario Kart, Power Rangers, Jurassic Park, Cibernator, Killer Instinct, Super Metroid, Rey León, Tortugas Ninjas, Super Mario All Stars y Battletoads*.Preguntar por Raúl. Tel. 96/ 178 99 55.

Vendo Super Nintendo + 11 juegos + Scope (6 juegos) + *Mario Paint* + dos mandos + dos josyticks. Precio a convenir. Preguntar por Juan Carlos. Llamar de 15'00 a 21'00 horas. Tel. 96/ 154 42 63.

Vendo juegos de Super Nintendo: *DKC* (4.000 Pta.), *Killer Instinct* (3.000 Pta.), *Yoshi's Island* (5.000 Pta.) e *Illusion of Time* (4.000 Pta.). Preguntar por Rubén. Tel. 91/ 306 71 11.

Vendo los siguientes juegos de Nintendo 64: *Lylat Wars* por 8.500 Pta., *Diddy Kong Racing* por 6.990 Pta., y mando N64 color verde por 4.000 Pta. Todo sin estrenar. Tel. 93/711 88 46, Preguntar por Oscar o dejar mensaje.

Vendo Super Nintendo con 3 mandos, Super Game Boy y los juegos: *Bubsy, DKC, DKC 3, SMW 2, Killer Instinct, Mickeymania, Starwing, Stunt Race Fx y Super Mario All Star*, con regalo de dos juegos de Game Boy a elegir entre 4. Todo en perfecto estado con caja e instrucciones. Preguntar por José Carlos. Tel. 91/ 672 23 26.

INTERCAMBIOS

Cambio juego *Super Mario World 2* de Super Nintendo con un archivo al 100%, por *Killer Instinct* o *Donkey Kong Country 3*. Preferible DKC3. Interesados preguntar por Daniel. Tel. 91/ 646 28 33.

Cambio juego *FIFA 64* de N64 con instrucciones, por cualquier otro juego de la misma consola en buenas condiciones. Sólo Barcelona. Preguntar por Víctor. Tel. 93/ 440 42 02.

Cambio *UMK 3* por *Dragon Ball Z Hyper Dimension*. Interesados llamar al Tel. 93/ 354 66 46. Llamar de 20:00 a 22:00 horas. Preguntar por Carlos.

Cambio *Blast Corps* de N64 por *Mario Kart 64, Doom 64, ISS 64, Turok o Lylat Wars*. Llamar a partir de las 20 horas. Preguntar por Marco Antonio. También cambio juegos de Game Boy, Super Nintendo y NES. Tel. 925/ 82 12 36.

Cambio *Blast Corps* de Nintendo 64 por *Turok o Killer Instinct Gold*. Sólo Valencia. Preguntar por Enrique. Tel. 96/ 153 33 95.

Cambio *MultiRacing Championship o Killer Instinct Gold*. O vendo por 12.000 Pta. cartucho nuevo, en perfecto estado. Llamar de 21:00 a 23:00 horas. Preguntar por Sonia o Katya. Tel. 943/ 70 03 06.

Cambio *ISS64* por *FIFA98*, y *Turok*, por *Lylat Wars* o *DKR*. O vendo *ISS64* por 6.000 Pta. y *Turok* por 5.000 Pta. Málaga. Luis. Tel. 95/ 250 15 27

Vendo Super Nintendo con 3 juegos por 15.000 Pta. Vendo juegos de SNES y Game Boy. También vendo accesorios de GB y cambio o compro juegos de N64. Raúl. Tel. 91/ 525 51 10.

Cambio Shadows of the Empire de N64 + juegos de SNES a elegir entre: *Doom, Terranigma, The Magical Quest, Starwing, Super Mario All Stars, Aladdin o FIFA International Soccer* por *Doom 64*. También los cambio por Zelda. Sólo Madrid. Preguntar por Mayte. Tel. 91/478 1737.

Cambio *Turok* por *ISS64*, y *Blast Corps por Extreme G*. También los vendo. Preguntar por José Antonio o Rafael. Tel. 95/ 289 08 69.

VARIOS

Vendo *Shadow of the Empire* por 6.000 Pta. o cambio éste más 2.000 Pta. por *ISS 64, Turok, M.R.C. o Lylat Wars*. Preguntar por Juan Jesús. Sólo Sevilla. Tel. 95/ 495 90 21.

Cambio *Super Mario World* y *Super Mario All Stars* por *Dragon Ball Z Hyper Dimension* o también lo compro por un buen precio. Escribir a: Angel Rodríguez Muñoz, C/Las Musas, 24-3º B. 28022 Madrid.

Cambio *Mortal Kombat Trilogy* de N64 por *Doom 64, Mario Kart, GoldenEye,*

COMPRAS

Compro el juego *ISS 64* por 6.000 Pta. o el juego *Blast Corps* por 4.000 Pta. Sólo Madrid. Llamar por las noches. Preguntar por Andrés. Tel. 91/ 858 42 86.

Compro juegos y accesorios para Nintendo 64. Sólo Alicante. Preguntar por Juan Carlos. Tel. 96/ 526 08 43.

Compro caja e instrucciones de *Turok* en buen estado por 1.000 Pta. y juegos de Nintendo 64 a buen precio. Preguntar por Jose Antonio. Tel. 943/ 27 33 80.

Compro juegos de N64 a 5.000 0 6.000 Pta. No pago contrareembolsos ni envíos. Interesados llamar al Tel. 96/ 369 35 86. Llamar de 18 a 20 horas de lunes a viernes. Preguntar por Jesús.

Compro el juego *Breath of Fire 2* con el manual. Preguntar por Francisco Javier. Tel. 956/ 63 26 75.

Compro *Lylat Wars* sin Rumble pack o *GoldenEye* por 6.000 Pta. Llamar de 15 a 20 horas. Preguntar por Sergio. Tel. 985/ 56 45 34.

CLUBES

Club Dragon Ball Z. Si Bola de Dragon te entusiasma y quieres intercambiar cosas, no te quedes parado, escribe a: Miguel Ortega Bravo, C/Ramón Gómez de la Serna, 53-2º A. 28035 Madrid. Envía tu foto. Para todas las edades.

Hola tengo 13 años y quiero formar un club de juegos de Rol. Se intercambiarán trucos y pistas. Manda una foto y una lista con los juegos de Rol que tienes a: Samuel Ruíz Santos, C/Gutierrez Albelo, 9. 38550 Arafo (Tenerife).

Quiero formar un club dedicado a las consolas Nintendo. Ser miembro del club es gratis. Hay sorteos. Escribe y te mandaré un carnet y una página de trucos de tus juegos (indica la consola). Escribe a: Xavi Martorell Pla, C/Sant Josep de la Montanya, 280. 43500 Tortosa (Tarragona).

Quiero hacer un club en contra de PlayStation y Sega. Los interesados llamar al Tel. 91/ 741 67 18. Preguntar por Adrián. Es gratis. Sólo Madrid.

Club Nintendo 2. Si quieres saber todos los últimos trucos de cualquier consola Nintendo llama al Tel. 93/ 490 01 59. Es Gratis. Preguntar por Iván.

Video Manga maniáticos. Aquí está vuestra salvación, un club de manga y videojuegos. Es gratis. De 0 a 100 años. Escribe a: Roger Planes Campronon, c/Muntaner, 281-4º 1ª. 08021 (Barcelona).

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

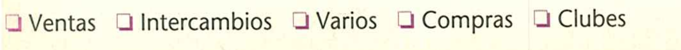
Apellidos ....

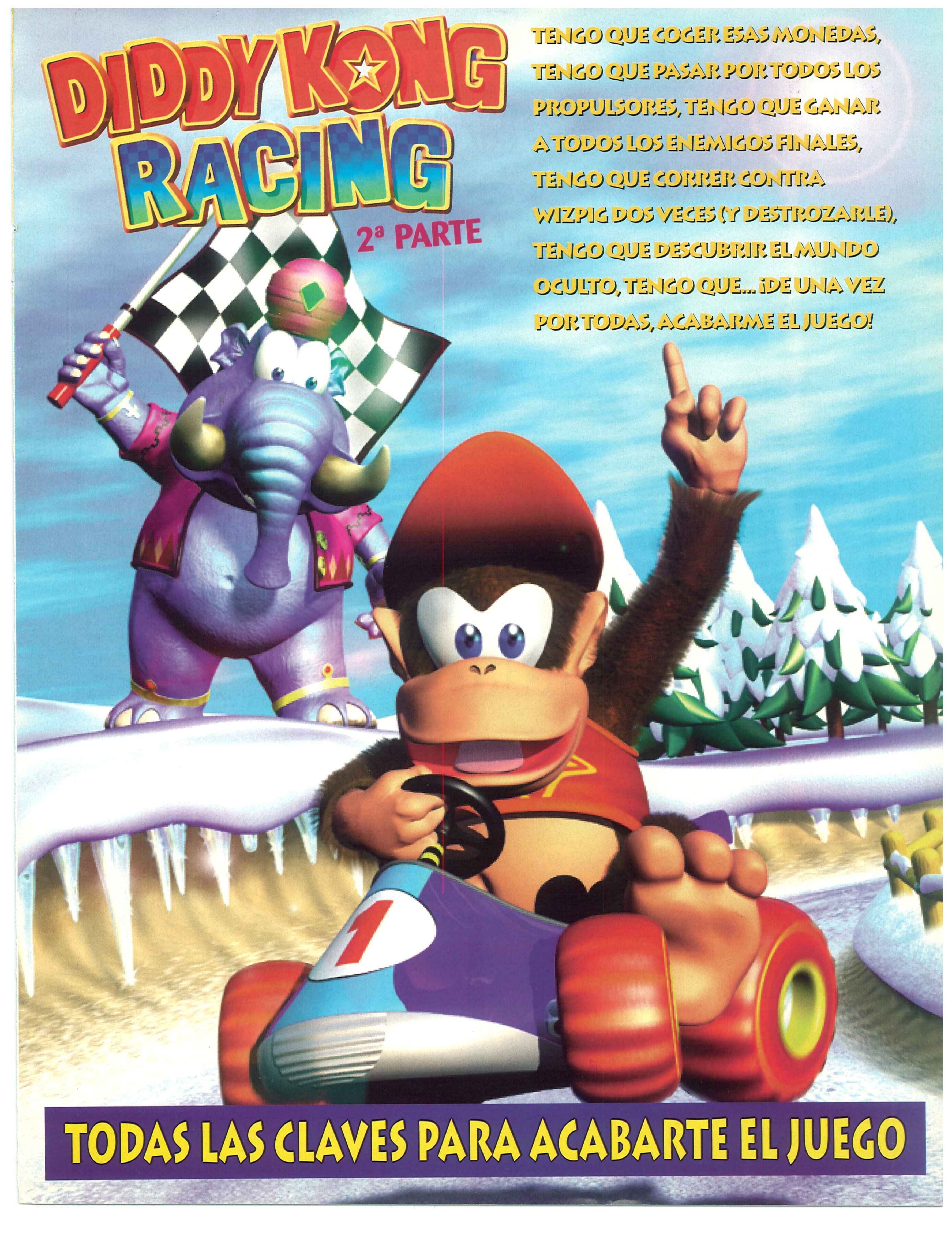
Calle ....

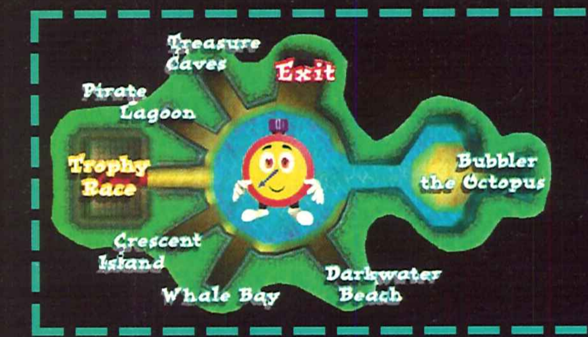
Localidad ....

Provincia .... Código Postal ...... Teléfono ....

Texto: ....



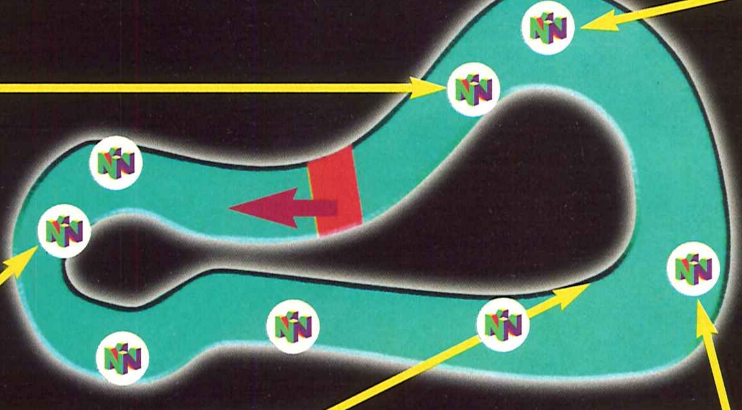

DIDDY KONG RACING
2ª PARTE
TENGO QUE COGER ESAS MONEDAS, TENGO QUE PASAR POR TODOS LOS PROPULSORES, TENGO QUE GANAR A TODOS LOS ENEMIGOS FINALES, TENGO QUE CORRER CONTRA WIZPIG DOS VECES (Y DESTROZARLE), TENGO QUE DESCUBRIR EL MUNDO OCULTO, TENGO QUE... ¡DE UNA VEZ POR TODAS, ACABARME EL JUEGO!
TODAS LAS CLAVES PARA ACABARTE EL JUEGO



SHERBET ISLAND

ES HORA DE DARSE UN BAÑO EN LAS AGUAS DE ESTE CÁLIDO OCÉANO

WHALE BAY



5. La **última moneda está en la recta que lleva a meta.** Cogerla es muy fácil, porque está **flotando** sobre el agua, pero si te despistas te la puedes pasar de largo.

4. Muchos de los **propulsores de este circuito** tienen una **moneda en su interior**. El último antes de la meta es precisamente uno de ellos.



1. Toma está **curva por el interior** para coger la segunda moneda. Tienes que pasar por **debajo de la palmera.**



2. Delante del **galeón hay una ballena** que sale a la superficie al acercarte. Sirve de **trampolín** para subir a la cubierta y atajar por esta ruta alternativa.



3. Para coger la **sexta moneda** tienes que **abrirte mucho en la última gran curva** que hay antes de la meta. Está a la **derecha del galeón**, en el **pasadizo excavado** en la roca.

CRESCENT ISLAND



4. A la **izquierda de la rampa por la que subes al galeón** hay otra moneda. Toma la **curva bien abierta y derrapa** para volver a encontrar la dirección correcta.



5. Cuando **subas al galeón**, no entres por la puerta de la bodega, sino por la **rampa de la derecha**. Arriba está la moneda y un agujero para ir al interior.



3. Cuando los dos caminos se reunen, vas por un **tramo con palmeras** en la pared derecha. Mira en el segundo grupo.



2. El túnel de la **derecha** es más corto, y tiene una moneda difícil de coger. Derrapa a la izquierda y evita la pared.



1. La **carretera se bifurca** nada más salir. Por el camino de la **izquierda** encontrarás **dos monedas y un zipper**.



6. A la salida del **último túnel** antes de meta hay un **atajo** con otra moneda. **Gira a la derecha** nada más salir.





4. *Pasa por la* **derecha del islote** *que hay en este punto para llevarte a casa la* **séptima moneda** *del circuito. Utiliza el* **camino de la izquierda** *en las demás vueltas, que para eso es más cortito.*



3. *A la* **salida del túnel** *viene un tramo muy virado donde encuentras* **tres monedas** *seguidas en un espacio pequeño.* **Derrapa** *para no perderte ni una.*



2. *En la* **playa que hay al pie de la muralla del castillo** *está la cuarta. Toma la* **curva por la derecha**.





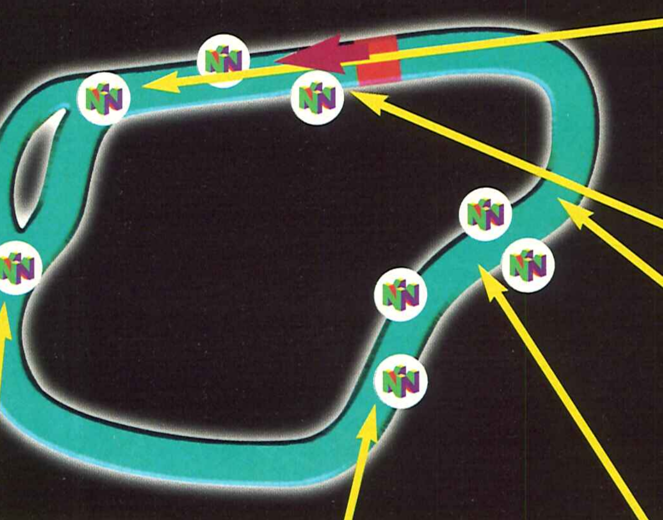
5. *Aprovecha la velocidad de este* **propulsor** *para saltar por encima del montículo de delante. Gira a* **izquierda en el aire** *para entrar en meta.*



6. *La* **octava moneda** *del circuito está en la* **parte izquierda de la recta de meta.** *Cógela en la primera vuelta para ahorrarte complicaciones*

1. Delante de la salida hay dos monedas. *La primera es fácil, pero te puedes* **pasar de largo la segunda** *si utilizas el propulsor. Ve con cuidado.*

TREASURE CAVES





2. *Tu tercer objetivo está* **antes de llegar al gran arco de piedra, entre las palmeras** *que hay a la derecha de la pista.*

1. Frente a la salida hay dos monedas. *La primera está en la* **parte izquierda** *de la carretera, y la siguiente en la* **derecha**, **justo delante de un zipper.**



3. Después de pasar el arco *hay una moneda más. Ve por la* **derecha** *e intenta cogerla* **pasando por el propulsor.**



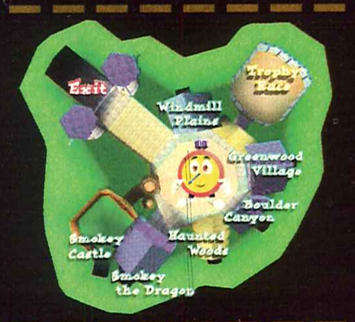
4. *En la caverna te encuentras primero con dos monedas en el* **brazo de tierra.** *Coge la de la derecha en una vuelta y usa el propulsor para la de la izquierda.*



5. *Las dos últimas del circuito están cada una* **a un lado del final del brazo de tierra.** *Elige cuál quieres coger ahora y deja la otra para la próxima vuelta.*



6. Derrapa a la izquierda *cuando cojas el impulsor que te lleva a la salida de la cueva para* **evitar chocar contra el muro**. *La meta está ya cerca.*



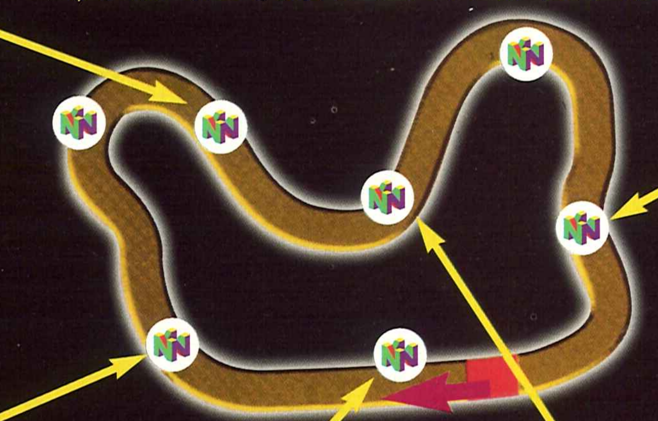
DRAGON FOREST

BIENVENIDO A ESTA REGIÓN MEDIEVAL. ¿SERÁ EL ÚLTIMO MUNDO DEL JUEGO?

WINDMILL PLAINS



3. De nuevo un **molino**, y otra vez una **moneda en su parte inferior**. Ten **cuidado con las aspas**.





5. En esta **amplia explanada** está la última moneda e Windmill Plains. Si utilizas el propulsor puedes tener problemas para hacerte con ella.



2. La tercera moneda está **dentro del primer túnel** que por el que pasas. Sitúate en la **parte izquierda** de la pista para cogerla.



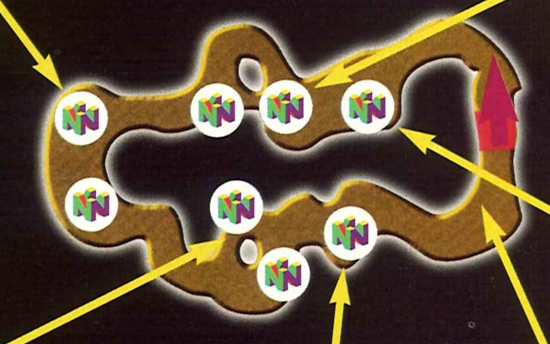
1. Para coger las dos primeras monedas, pasa por **debajo de los dos molinos** que hay delante de la salida. Aprovecha los **propulsores**.

4. La sexta moneda está muy bien **escondida tras la cascada** que hay en esta zona. Tienes que **desviarte un poco a la izquierda** para encontrarla.

GREENWOOD VILLAGE



3. Atento a la moneda que está en la **parte derecha** de la carretera. El **terreno tiene baches** que pueden desequilibrar tu coche.





2. El **pozo que hay en el centro de la plaza** es la entrada a un atajo que te lleva al túnel que hay después. Tienes que **derrapar para cogerlo.**

1. La primera moneda está en la **parte izquierda de la plaza del pueblo. No pises el propulsor** que hay justo antes cuando vayas a cogerla.



4. A la **salida del túnel** tienes que hacer un **derrape a la izquierda** para entrar por un **pasillo** en el que está la sexta moneda. No vuelvas a ir por aquí: **el camino es más largo.**



5. Al entrar de nuevo en el pueblo, fíjate que la última moneda está en una **esquina** que hay enfrente. Gira a la izquierda para **no chocar contra el bordillo.**



6. En el **tramo final del circuito** hay dos propulsores difíciles de coger, pero que te hacen **ganar un tiempo precioso.** Tienes que **abrirte bien en las curvas** para tomarlos.

BOULDER CANYON



1. La primera moneda **llega nada más salir**, en la **arena** que hay a la derecha. Si estás mal colocado en la parrilla, déjala para la siguiente vuelta.



2. Esta moneda parece fácil de coger, pero tienes que **esquivar el tronco** que hay al lado suyo y que para colmo **gira cuando lo golpean** tus rivales.



6. ¿Te acuerdas de la maniobra que hiciste con la **quinta moneda**? Pues repítela para coger la **última del circuito.**





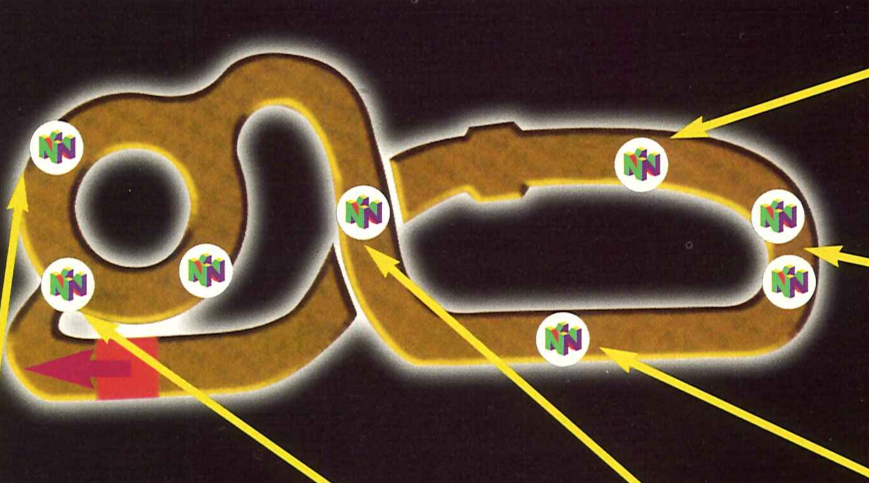
3. La cuarta moneda la coges con el **impulso que te da el zipper** que hay en el suelo.

5. Toma el **camino de la izquierda** cuando veas varios pasillos alternativos. Hay dos monedas esperándote.



4. En esta curva tienes que **abrirte a la izquierda** para coger la moneda y, de paso, entrar en el propulsor que hay junto a ella.

HAUNTED WOODS





6. La última moneda también es muy fácil de coger, pero ten en cuenta que hay **dos propulsores inmediatamente después** suyo, uno a cada lado de la carretera.

5. Esta **curva tan cerrada** tienes que tomarla por el interior para coger las dos monedas **consecutivas** que guarda.



2. En el **perímetro de la plaza hay otras dos monedas.** Tienes que **rodearla por un lado en cada vuelta** para hacerte con ellas



1. Nada más salir hay una moneda **cuando entras en la plaza.** Cógela con cuidado de **no caerte en la fuente** que hay en el centro.



3. Ponte en la **parte derecha de la carretera** cuando cruces **el primer túnel.** Casi te darás de bruces con la tercera moneda.



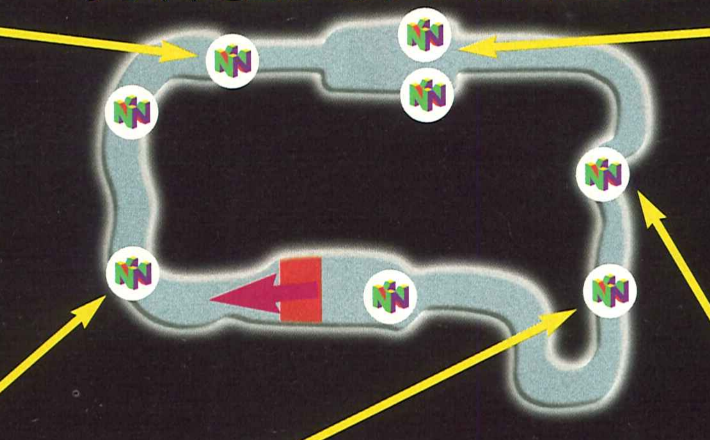
4. La siguiente moneda está chupada. Lo único que tienes que hacer es ir por el **centro de la calzada** y te pegarás un buen encontronazo con ella.



SPACE WORLD

EL FARO RESULTÓ SER UN COHETE, Y AQUÍ ESTÁ EL MUNDO OCULTO DE DKR

SPACEDUST ALLEY



2. Vuela alto en el primer túnel, porque cerca de la entrada está la tercera. Ojo a los **rayos láser** que cruzan el pasillo.



3. En la **explanada de las palmeras** hay una moneda a **cada lado de la pista**, así que tienes que elegir a por cual vas y dejar la otra para después.



1. Las dos primeras monedas llegan tras **girar a la derecha después de la salida.** Ten en cuenta que para coger la primera no debes entrar en el propulsor.



5. En la zona del paso elevado hay un **atajo: pasa por debajo de la carretera** y cruza el túnel. Utiliza el propulsor de la entrada para coger la moneda.

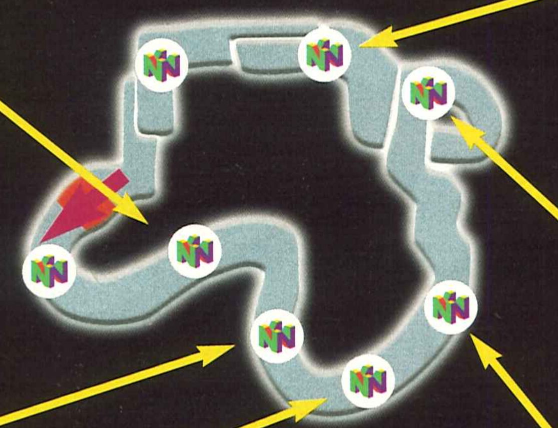


4. En el **paso elevado** viene la **moneda más difícil** de las ocho. Está muy **cerca de los rayos**, así que cuida que tu vehículo no toque ninguno.

DARKMOON CAVERNS



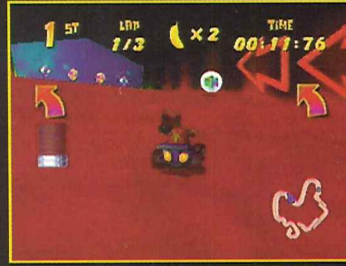
1. Tras coger la primera moneda justo después de la salida, prepárate para tomar **bien abierta la siguiente curva a la derecha**, porque en el exterior te espera la segunda.





6. Las dos últimas monedas están bien **centradas en la carretera**, justo al principio de los **dos loopings** que llegan en la **parte final del recorrido.**

5. Esta moneda también requiere mucha habilidad, porque está en el **exterior de una curva a la derecha,** y te la puedes pasar fácilmente

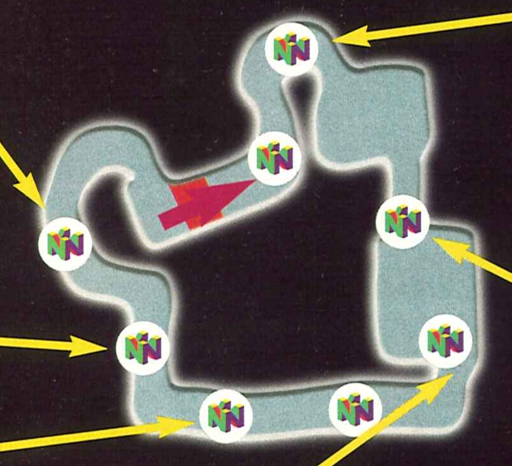


2. Para embolsarte la tercera moneda lo mejor es que **aproveches el impulso del propulsor** que hay un poco antes, en la **parte derecha del túnel.**

3. Justo después de **salir del túnel** aparece la siguiente moneda. Tienes que estar muy atento, porque apenas da tiempo a verla y ya la tienes encima.

4. La quinta moneda está situada **entre los dos cráteres que hay en esta explanada lunar. Cógela y pasa a la derecha del segundo** para impulsarte con el correspondiente zipper.

SPACEPORT ALPHA



1. Para coger las dos primeras monedas tienes que hacer **una maniobra de derecha a izquierda** en las **curvas que vienen después de la salida.** Derrapa para no perder la pista de tus rivales.



2. La **tercera moneda está en el tobogán.** Tienes que bajar rápido a la entrada y **subir más rápido todavía** cuando ya la tengas en tu poder.



3. Esta es quizá la moneda más fácil de todo el circuito. Está justo en el **centro de este gran espacio al aire libre**, así que no deberías tener problemas para cogerla.



4. En el corredor se te vienen varios problemas encima. Primero los **láser**, y luego **dos monedas seguidas**, una abajo y otra a la derecha, un poco más adelante.

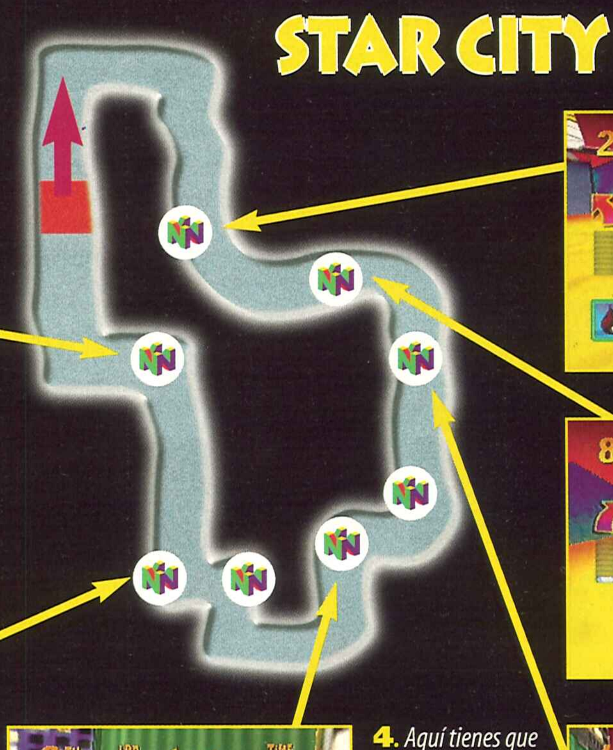
5. Inmediatamente después del corredor giras a la derecha para entrar en un **pasillo azul**. A la entrada, casi **pegada al techo**, está la penúltima moneda del circuito.



6. El último tramo transcurre **entre dos paredes rojas** con **cristales** que te llevan directamente a la meta. **A la entrada** está la octava moneda.



STAR CITY





1. Para coger la primera moneda puedes aprovechar el **impulso del zipper** que tiene delante, pero **gira rápido a la izquierda** para no salirte de la pista.



2. Poco después viene la siguiente moneda. Está en el **centro de la pista**, así que es casi obligatorio que **la cojas en la primera vuelta** y te quites un problema de encima.



3. La tercera moneda está a la **derecha de un propulsor**. Cógela también en la primera vuelta (sin tocar el impulsor) y pasa **por encima del propulsor en las siguientes.**

4. Aquí tienes que hacer un **derrape para coger la moneda**, pero cuentas con la ventaja de que está sobre un propulsor que te dispara.



5. La sexta y la séptima moneda están colocadas en el peor sitio posible. **Apura el derrape en las esquinas** para que no se te escapen.



6. Después de los apuros que has pasado, la octava moneda es pan comido. Está **al final de una cuesta arriba**, cuando llegan las **dos últimas curvas antes de entrar en meta.**

LOS SECRETOS DE «DKR» AL DESCUBIERTO

LA GUARIDA DE WIZPIG







Cuando ganas al enemigo final de cada mundo recibes una parte del amuleto de Wizpig. Pues bien, si consigues reunir las cuatro, abrirás la ***cabeza de la zona central. Entra en ella*** *y correrás contra* ***Wizpig por primera vez.*** *Utiliza* ***todos los propulsores*** *para ganarle y asistirás nada menos que al* ***primer final del juego.***

¡VIAJA AL ESPACIO!





Cuando ya tengas ***todos los trofeos y amuletos*** *posibles, dirígete al* ***cartel que hay junto al faro.*** *La señal de que todo va bien es que aparecen* ***cuatro imágenes de Wizpig*** *en lugar de las que había antes.* ***Toca el claxon*** *y ocurrirá algo sorprendente:* ***el faro se convertirá en un cohete*** *que despega hacia el espacio. Ahora ya tienes* ***abierto el mundo secreto de DKR.*** *Si sales de la partida y quieres regresar a él, sólo tienes que dirigirte al lugar donde estaba el faro.*

JUEGA CON DRUMSTICK





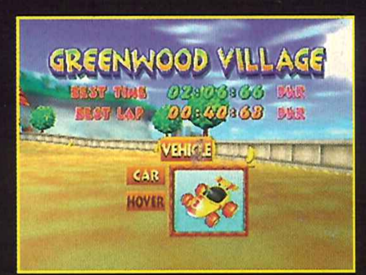
¿Quieres saber dónde se esconde este nuevo personaje? Ve a la zona central del juego cuando tengas ***todos los amuletos y hayas abierto la gran cabeza*** *de Wizpig. Busca por allí una* ***rana con una cresta roja y atropéllala:*** *aparecerá el* ***gallo Drumstick.*** *Sal de la partida y te encontrarás a tu nuevo amigo en la pantalla de selección una vez que empieces a jugar de nuevo.*

MIRROR MODE



Cuando completas ***todos los objetivos de cada mundo*** *aparece un nuevo modo de juego en el menú de selección. Se llama* ***"Adventure Two",*** *y se trata de un "mirror mode" en el que todos los* ***circuitos se corren al revés*** *y en el que, además, tus* ***rivales son más difíciles de batir.***

TIME TRIAL



Cuando encuentras la llave *que hay en cada mundo, puedes entrar en el desafío de TT. Si superas los 4 desafíos, podrás* ***activar el modo Time Trial*** *y tratar de batir el récord de los circuitos. Baja el tiempo por defecto y correrás contra TT. Mejora sus marcas en todos los circuitos, y* ***¡¡podrás correr con él!!***

DÓNDE ESTÁN Y CÓMO SE CONSIGUEN TODAS LAS LLAVES









1. Dino Domain: *La* ***primera llave está en Ancient Lake. Desvíate a la derecha*** *cuando llegues al primer grupo de globos y dirígete a las* ***estructuras de piedra*** *que hay en la cuneta. Lo que viene es muy fácil, sube por la* ***rampa con el*** *logo de Rare y te harás con la llave.*
2. Snowflake Mountain: *Está escondida en* ***Snowball Valley.*** *Gira a la* ***izquierda en cuanto tomes la salida*** *y encontrarás un camino que sube hasta una explanada. La llave está* ***dentro de una habitación helada.***
3. Sherbet Island: *Entra en* ***Crescent Island*** *y, si puedes, elige el* ***hovercraft*** *(también es factible con el coche, pero lleva más tiempo). Coge el camino de la* ***izquierda después de la salida y lánzate al agua*** *cuando llegue al final. La llave está un poco más adelante, escondida en la* ***ladera de la montaña.***
4. Dragon Forest: *Esta es la llave más difícil de coger. Corre en* ***Boulder Canyon*** *y dirígete al* ***puente de madera.*** *Allí verás una* ***campana amarilla con un globo azul*** *delante. Tienes que* ***coger el globo tres veces*** *(espera a que reaparezca cada vez) para conseguir el* ***turbo más potente.*** *Ahora sitúate* ***bajo la campana y la oirás sonar.*** *Cuando el puente de madera comience a elevarse, activa el turbo para* ***llegar al castillo de enfrente.*** *Allí te esperan la llave y, de premio, unas cuantas bananas.*

3ª ENTREGA GOLDENEYE 007

¿Cómo van las cosas, espías? Sí, ya, en modo "00 Agent" peor, ¿verdad? Pero por nosotros que no quede. Aquí has tenido a mano todos los datos para cumplir tu misión. Y ahora que se acerca el final, no es el momento de perdernos de vista...

MISIÓN 5
SEVERNAYA
PARTE 2: BÚNKER

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

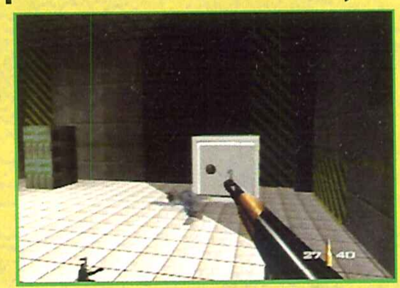
MODO AGENT
1. Recuperar la cinta del circuito cerrado de TV.
2. Escapar con Natalya.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
3. Comparar las listas de personal/bajas.
4. Desactivar todas las cámaras de seguridad.

MODO 00 AGENT
Objetivos anteriores y
5. Recuperar el manual del Goldeneye.

5 Recuperar el manual de operaciones del Goldeneye

El manual de operaciones del Goldeneye está a buen recaudo, en una **caja fuerte** que precisa nada menos que **dos llaves** para abrirse. La **primera la encuentras en esa misma habitación.** La segunda está en la **sala de ordenadores del nivel principal,** exactamente en poder del guardia que hay dentro. Aprovecha la **ventanilla de la puerta para eliminarle de un tiro** desde el exterior.



Chaleco antibalas

Llave de la celda 2. Para coger la llave de tu celda, usa el **potente imán del reloj** que te dio Q. Hazlo sin que **te vea el guardia.**

Tarjeta llave B

NIVEL DE LA PRISIÓN

Llave de la celda 1

INICIO

Llave 1 de la caja fuerte

Cuchillos

3 5 A B 4

Lanza cuchillos
Si consigues escapar de tu celda **antes de que el guardia haga una ronda de inspección,** encontrarás cuchillos para lanzar.

►►

1 Recuperar la cinta del circuito cerrado de TV

Como sabemos que no te gustaría que nada manchase tu expediente, te recomendamos que recuperes la **cinta del circuito cerrado, ya que es la única prueba de tu presencia aquí.** Ten cuidado con las cámaras de vigilancia, vamos, que evites que te detecten a cualquier precio.



2 Escapa con Natalya

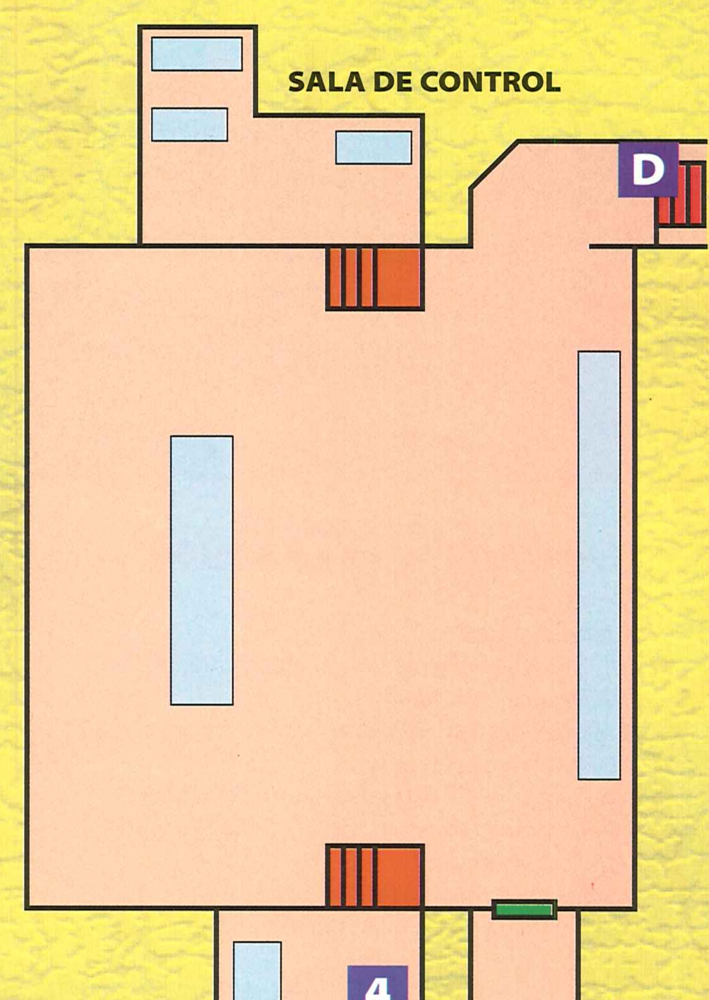
En cuanto liberes a Natalya, ella **te seguirá a todas partes.** Pero **no la sueltes** hasta que hayas cumplido con tus otras obligaciones, así te ahorrarás la incertidumbre de saber si va a resultar herida en alguna refriega. **Llévala entonces a la sala de control,** donde descubrirá que el Goldeneye está apuntando directamente sobre Severnaya. Tras la noticia, tendrás **1 minuto para salir del búnker.**

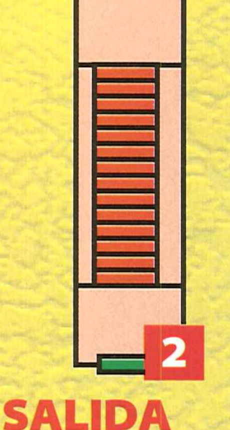


3 Comparar la lista de personal/bajas

La **lista de bajas** la tiene un guardia que está en movimiento. Si desaparece de tu vista, deberás localizarle. La de **personal** está en la habitación que enseña la pantalla de la derecha, vigilada por un **equipo de guardias.**





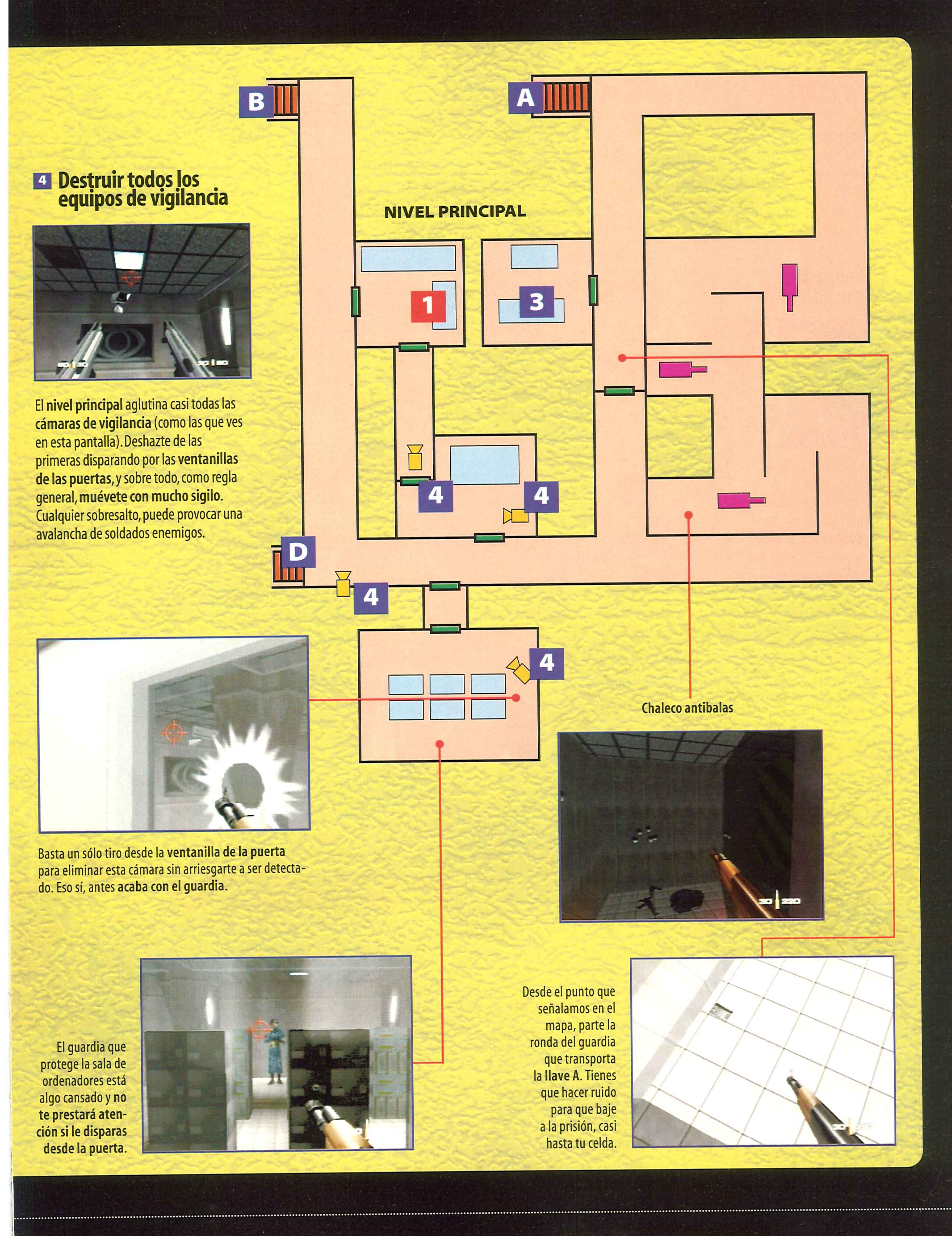


UNA JOYA EN LA MUÑECA

"Q" tiene la buena costumbre de "regalar" a 007 los artilugios más apropiados para cada misión. El reloj que maneja en este nivel posee un potente imán que te servirá para escapar de tu celda. Además, con él podrás recoger armas o cualquier otro objeto metálico sin exponerte a recibir ningún disparo.



4 Destruir todos los equipos de vigilancia



El **nivel principal** aglutina casi todas las **cámaras de vigilancia** (como las que ves en esta pantalla). Deshazte de las primeras disparando por las **ventanillas de las puertas**, y sobre todo, como regla general, **muévete con mucho sigilo**. Cualquier sobresalto, puede provocar una avalancha de soldados enemigos.

Basta un sólo tiro desde la **ventanilla de la puerta** para eliminar esta cámara sin arriesgarte a ser detectado. Eso sí, antes **acaba con el guardia**.

El guardia que protege la sala de ordenadores está algo cansado y **no te prestará atención si le disparas desde la puerta**.

Desde el punto que señalamos en el mapa, parte la ronda del guardia que transporta la **llave A**. Tienes que hacer ruido para que baje a la prisión, casi hasta tu celda.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- **MODO AGENT**
  1. Contactar con Valentin.
  2. Enfrentarse y desenmascarar a Janus.
  3. Localizar el helicóptero pirata.
  4. Rescatar a Natalya.
  5. Localizar la caja negra.

1 Contactar con Valentin



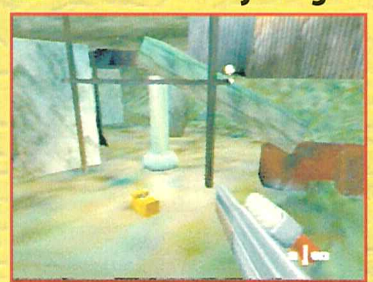
"M" te ha concertado un encuentro con Valentin Zukovsky, un **traficante de armas** que dice conocer la **identidad de Janus**. La reunión tendrá lugar en un **contenedor de carga de color naranja**. Localízale y sácale la información que puedas.

4 Rescatar a Natalya



Natalya está **tumbada junto al helicóptero**. Acércate a reanimarla pero ten en cuenta que **Janus ha colocado una mina de proximidad** que **estalla al minuto** de localizar un movimiento. No hay forma de evitarla, así que **date prisa en despertar a la chica**, y llévatela lejos de allí.

5 Localizar la caja negra



Tras la explosión, la única parte que queda intacta del helicóptero es la caja negra, que **tendrás que ir a buscar lejos porque ha salido despedida**. ¿Hacia dónde? Hacia cualquier parte, porque por muchas veces que juegues en esta fas, **nunca hallarás la dichosa caja en el mismo sitio**.

INICIO

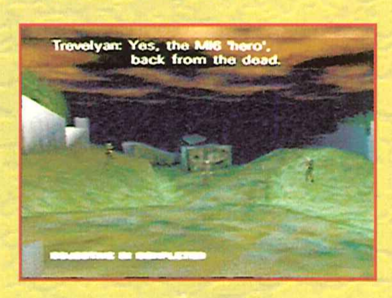
SALIDA

PARQUE DE LAS ESTATUAS

Chaleco antibalas

2 Enfrentarse y desenmascarar a Janus

Valentin ha fijado las condiciones para tu cita con Janus. La más importante es que tienes que **acercarte totalmente desarmado a la estatua de Lenin**, o te acribillarán a tiros. No olvides tampoco permanecer **muy quietecito** mientras te habla, o también te meterán plomo en el cuerpo.





3 Localizar el helicóptero pirata

El **helicóptero pirata aterrizó en la entrada del parque**, justo donde comenzaste esta misión. Realiza el **camino que te llevó hasta Janus, pero al revés**, y no te entretengas en eliminar a sus esbirros. No merece la pena... y pueden darte.



LOS CONSEJOS DE M

•Después de hablar con Janus, éste mandará a todos sus esbirros contra ti. Usa la **estatua de Lenin como parapeto** en los primeros momentos, pero no te entretengas porque sus refuerzos son **ilimitados** y además **llevan chalecos con blindaje**. Hazte en cuanto puedas con una de sus escopetas automáticas, y **muévete por debajo de las estatuas** para mantenerte a cubierto todo el tiempo que puedas.

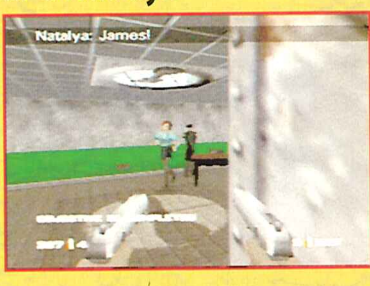


OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT
1. Escapar de la sala de interrogatorios.
2. Encontrar a Natalya.
3. Escapar con ella.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
4. Recuperar la caja negra del helicóptero.

2 Encontrar a Natalya



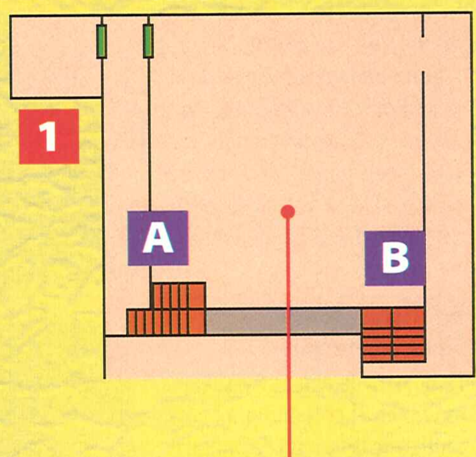
Natalya está custodiada por guardias que la **usarán como escudo humano** en cuanto te vean. Vigila tu pulso y **no dispares si ella está por medio.** Y ten cuidado, porque el ruido que produzcas atraerá a más guardias. Si Natalya está asustada, **huirá a otro lugar más tranquilo.** ¡A buscarla otra vez!

1 Escapar de la sala de interrogatorios



Los rusos te han cogido y ahora estás sólo y desarmado. Tienes varias posibilidades para escapar. La más obvia es **utilizar tu reloj magnético** para recuperar la pistola, pero **los guardias se darían cuenta.** Lo mejor es **acercarse tranquilamente a los vigilantes** y acabar con ellos a toda velocidad a base de buenos **golpes de kárate.**

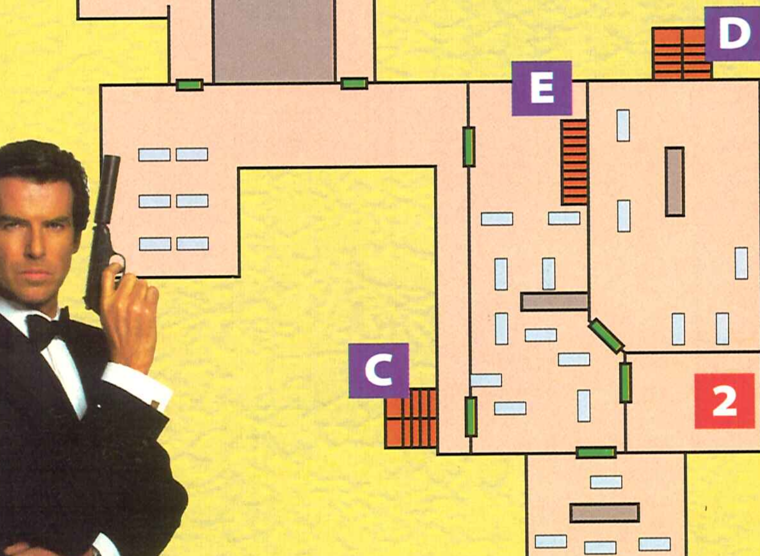
INICIO



LOS CONSEJOS DE M

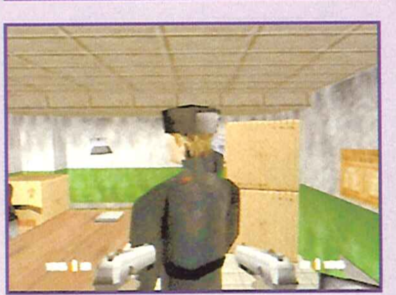


•Haz el favor de **no liarte a tiros** con todo lo que se mueva. Si estás en lugares cerrados, lo único que puede acarrearte esto son problemas.
•Las **librerías** son estupendas para esconderse y **preparar emboscadas.** Sólo hay que conocerse un poco el nivel y ser paciente. Caen como moscas.



PASADIZO SECRETO



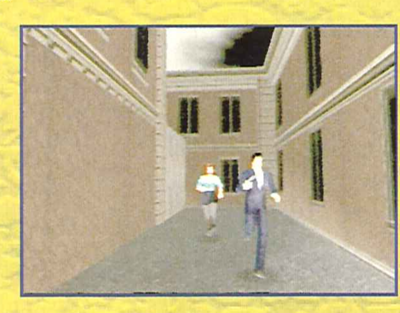


En los archivos militares las cosas nunca son lo que parecen. Buena prueba de ello es el pasadizo secreto que se oculta tras las cajas del pasillo del segundo piso. Destruyendo las 4 cajas de cartón verás una pared. Pulsa el botón de acción y... cogerás desprevenidos a todos los guardias de la sala.

>>

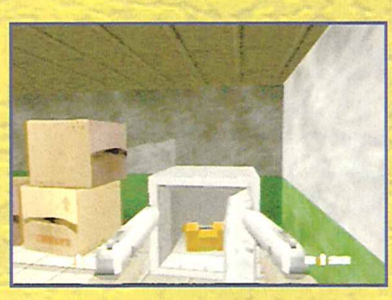
3 Escapar con Natalya

Una vez que localices a la pesada de Natalya, **sal del edifico por alguna de las tres ventanas de la biblioteca.** Si antes te dijo que estaba asustada, tendrás que buscarla previamente y decirla que te siga. Si no te ha dicho nada, se pegará a ti todo el tiempo. Cuídala.



4 Recuperar la caja negra

El ministro de defensa Mishkin te espera en el **sótano** para hablar contigo de la traición de Ourumov. **Habla con él tranquilamente,** y conseguirás la **llave que abre la caja fuerte** donde está la **caja negra del helicóptero.**



ARCHIVOS 1ª PLANTA

4

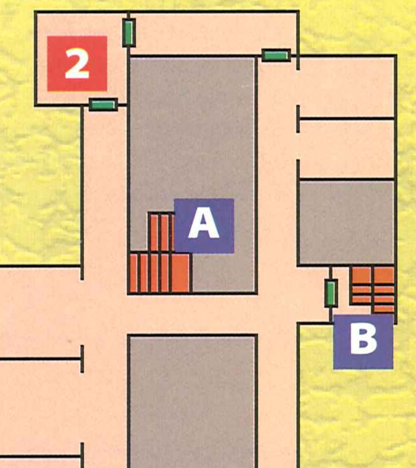
D

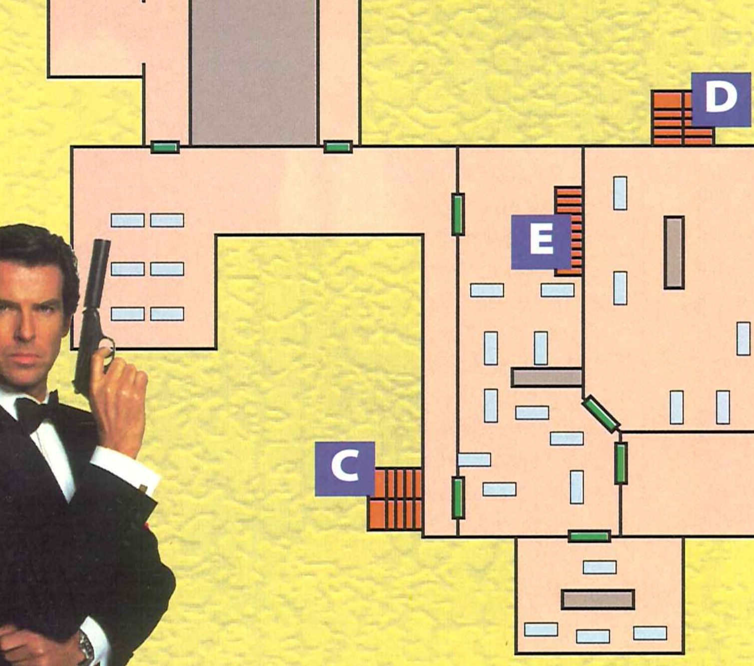
3

C

SALIDA

ARCHIVOS 2ª PLANTA

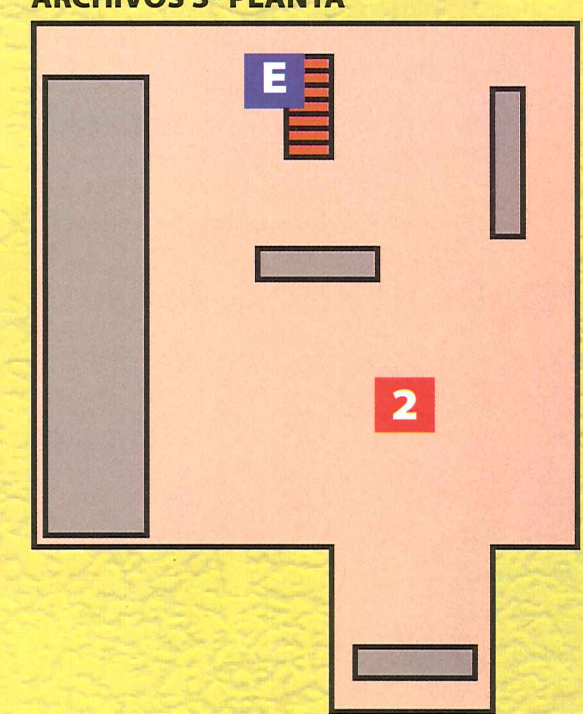




2 Encontrar a Natalya (B)

Si liberas a Natalya demasiado pronto, te acompañará a lugares donde una señorita no debería ir (léase tiroteos varios). Si esto ocurriese y ella te dijera **"I'm scared, I'm getting out of here"**, tendrías que ir a buscarla de nuevo, pero cuidado porque esta vez se piensa **ir a un sitio más tranquilo.**

ARCHIVOS 3ª PLANTA



TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 54. Guías: Super Mario 64 • Turok: Dinosaur Hunter • DKC 3 • Terranigma • Tintin: El Templo del Sol



NA 55. Guías: Killer Instinct Gold • Shadows of the Empire • DKC 3 • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 56. Guías: Super Mario Kart • Spirou • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 57. Guías: Spirou • Consultorio Terranigma • Jefes finales DKC3 • Pilotwings 64 • Super Star Wars



NA 58. Guías: Kirby's Fun Pak • Tintin: El Templo del Sol • The Lost Vikings 2



NA 59. Guías: Lucky Luke SNES • Mortal Kombat Trilogy • Tintin: El Templo del Sol GB • Lost Vikings 2



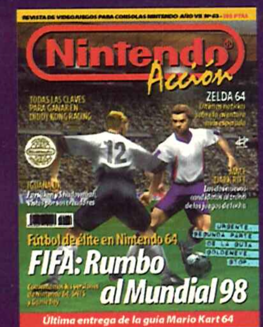
NA 60. Guías: Mario Kart 64 • Blast Corps • Lucky Luke SNES



NA 61. Guías: Especial Lylat Wars • Mario Kart 64 • Blast Corps



NA 62. Guías: GoldenEye • Blast Corps • Extreme G • Mario Kart 64



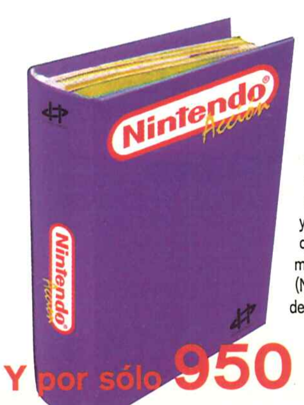
NA 63. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Mario Kart 64

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera.
(No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

Calienta motores porque tu revista favorita te tiene preparada una exclusiva guía que te llevará directamente al podium de este juego. Ponte el casco, los guantes y acelera...

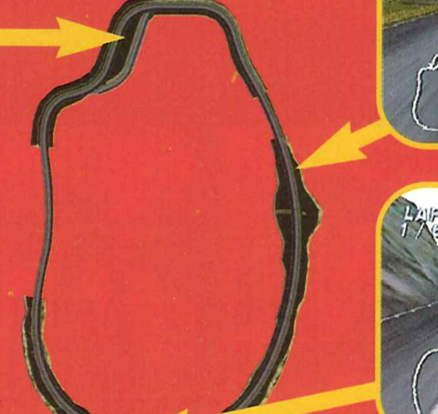
automobili Lamborghini

Guía para pilotos avanzados

Circuito #1

Vuelta rápida: 00'33"28









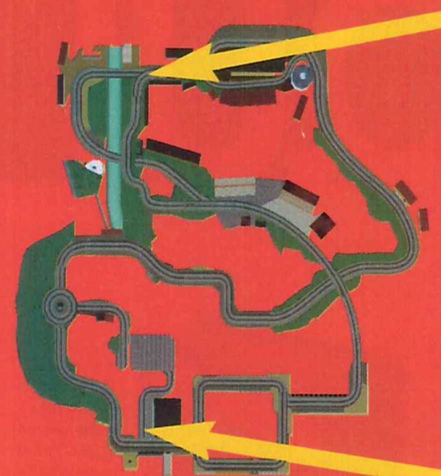
Las **flechas rojas** indican giros de casi **90 grados**. Si tomas esta curva abriéndote mucho, saldrás del paso sin tocar la pared. Sigue las recomendaciones de la D.G.T. : **frena un poco al entrar** y mantén pulsado el acelerador mientras dura el giro. Tu **coche no derrapará** y mantendrás una **velocidad muy alta**.

No te importe **pisar a fondo el acelerador en este cambio de rasante**. Tras el enorme salto descubrirás que al otro lado hay una **enorme recta** sin peligro aparente, que da entrada a un túnel.

Las **flechas verdes** suelen indicar curvas con un trazado de **dificultad media**. Sin embargo, en este caso hay que tener en cuenta otro factor: que son muy largas. Si permaneces en la **franja izquierda de la calzada** la tomarás sin despeinarte. Y un consejo: **ni se te ocurra levantar el dedo del acelerador.**

Circuito #2

Vuelta rápida: 00'58"34





La flecha indica que debes girar a la izquierda, pero si eres pillo y no lo haces, descubrirás un **atajo que te ahorrará un par de complicadas trazadas**. No ganas mucho terreno, pero te **evitas las aglomeraciones.**



Cuando pases un **edificio triangular de hormigón** fíjate en la **pared metálica** que aparece a la derecha. Atraviésala y verás otro atajo.

Circuito #3

Vuelta rápida: 00'48"48



Ten cuidado al tomar esta curva y **aprovéchate de la prudencia de tus rivales**. Ellos tratarán de esquivar el muro exterior, y perderán unos segundos preciosos. Tú **acelera a fondo por el interior**.





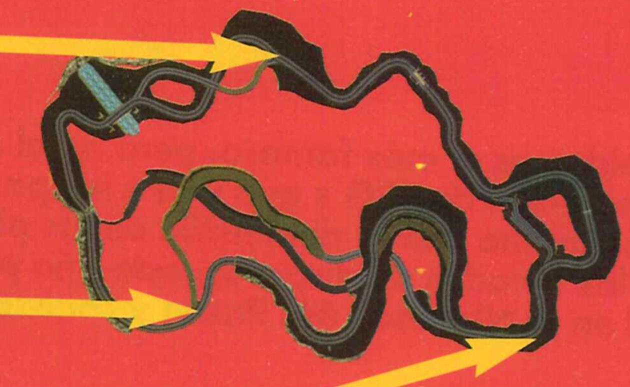
Esta **curva parece muy complicada**, pero no siempre exige frenar. Te puede dar un buen resultado **entrar a toda pastilla** y, sin soltar el acelerador, dar un **pequeño toque al freno de mano**. Las **ruedas traseras se bloquearán** y el coche se irá de atrás lo justo para evitar los muros.

Tras superar un **pequeño templo**, verás un clarísimo **desvío a la izquierda**. Cógelo y ganarás unos metros preciosos. **Tus rivales, que no se enteran de nada, se lo pasarán de largo**, con lo que no tendrás que aguantar aglomeraciones en el túnel.



Circuito #4

Vuelta rápida: 01'14"08



Dentro del túnel hay otro pasadizo secreto que te permitirá adelantar a tus rivales. **Ojo con la velocidad a la que entras** o saldrás despedido contra la pared exterior. Y, claro, el menor choque te hará perder la ventaja del atajito.





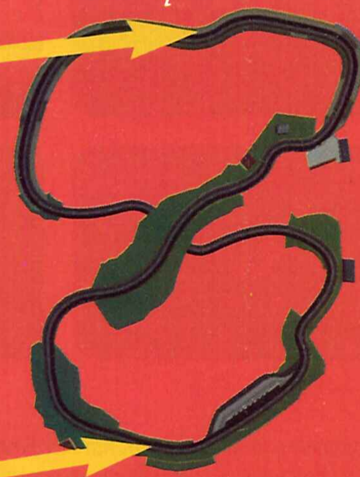
En esta **curva todos tendréis problemas**. Tus adversarios saldrán despedidos en todas las vueltas **hacia los muros exteriores**. Fíjate en su trazada y procura no imitarles.



Circuito #5

Vuelta rápida: 00'58"33





No sueltes el acelerador aunque tanta curva y contracurva seguidas te asuste. Si sigues una **trayectoria completamente recta**, ganarás muchos segundos y **no tocarás ni una sola pared.**



Cerca de la línea de meta hay **dos cambios de rasante** casi seguidos, y justo después una **curva muy cerrada**. El truco consiste en **girar las ruedas mientras estás en el aire**. Al caer, tendrás medio coche metido en la curva.

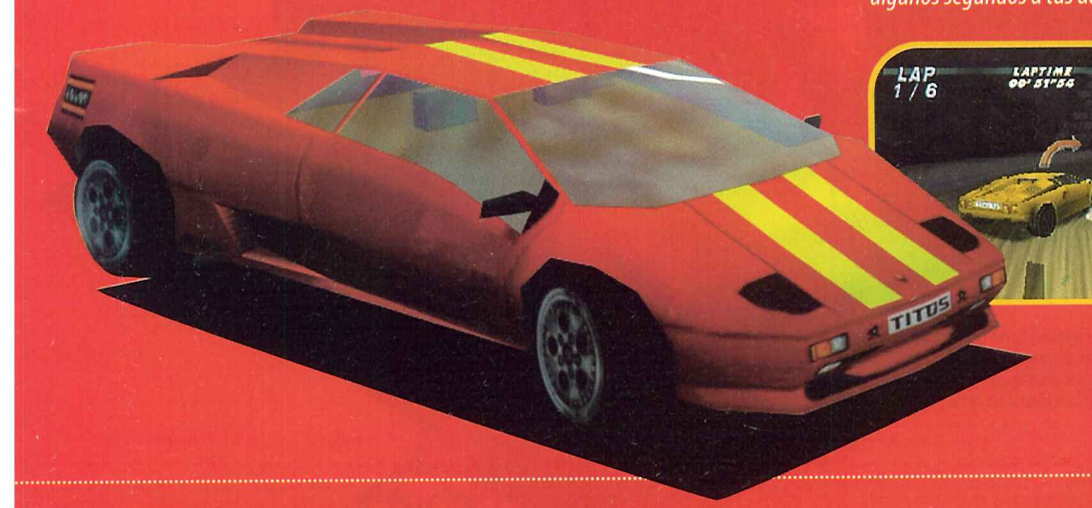
Circuito #6

Vuelta rápida: 1'18"10





Subirse por los arcenes no es muy legal que digamos, pero si lo haces en este punto te **evitarás una serie bastante larga de giros y contragiros.** Además, ganarás algunos segundos a tus adversarios.



En estas **dos curvas no es necesario que frenes si no vas demasiado rápido**, pero si vas embalado y no quieres tocar el freno, prueba a tocar el de mano muy sútilmente. Es mano de santo, cuando llegan los apuros.

EL AÑO DEL ROL

«Zelda» es el más famoso, pero no el único. Detrás suyo asoma ya una nueva generación de RPG´s que van a ir apareciendo a lo largo del 98. Si «Mario» nos enseñó una nueva dimensión de las plataformas y «GoldenEye» nos subió al cielo de los arcades de disparos, este año por fin asistiremos al desembarco del mejor Rol en la Nintendo 64. Pasen y conozcan a sus primeros protagonistas.

«The Legend of the Mystical Ninja, starring Goemon»

EL MANGA SALTA A LA ESCENA RPG

Ha sido definido en Japón como una **mezcla de «Super Mario 64» y «Zelda»**, así que no se le puede considerar un RPG puro. Sin embargo, va a ser el **primer juego de este tipo que llegue a España** (Konami tiene previsto lanzarlo en **abril**), y por eso lo hemos incluido en nuestro Dossier.

Haciendo honor a su condición de protagonista de un manga, Goemon va a imprimir a su cartucho una **imagen muy "chinaka"**, mezclada con **toques constantes de humor**. Le acompañarán en su aventura tres personajes más a los que también podréis controlar: **Yae, una sirena, y dos guerreros ninja**, el orondo Ebisumaru y el robot Sasuke. El trabajo en equipo y vuestra habilidad para combinar las diferentes habilidades de cada personaje serán la clave para atravesar con éxito los **17 niveles del juego**. En ellos se mezclarán a partes iguales fantasía, historia y ciencia ficción.















LA HISTORIA

El argumento de «Goemon» os hará viajar hasta Oedo, una ciudad del Japón feudal que es invadida por un enorme platillo volante. El rey de Oedo queda atrapado dentro de su castillo en la nada agradable compañía de un ejército de monstruos, y Goemon y su amigo Ebisumaru emprenden el rescate de inmediato. Más tarde se les unirán Yae y Sasuke, y la historia se irá enredando cada vez más...



1. *Es un **juego japonés, pensado para el mercado oriental**, que se ha "colado" en las listas de lanzamientos occidentales.*
2. *Combinará **gráficos en 3D** tipo «Mario» con armas, ataques y power-ups al estilo «Zelda».*
3. *Controlaréis a cuatro personajes, que se mezclarán en todo tipo de situaciones, a cada cual más **original y sorprendente**.*



Estos son los cuatro personajes principales del juego. Goemon será el protagonista, pero también podréis controlar a los otros tres.

«Zelda: the Ocarina of Time»

LOCOS POR VIAJAR AL REINO DE HYRULE

La nueva epopeya de Link es el estandarte de la próxima generación de RPG´s, y se ha convertido en **la gran baza de Nintendo para el 98.** Busquéis donde busquéis y preguntéis a quien preguntéis, todos se referirán a «Zelda 64» como la mayor aventura de todos los tiempos, nacida de la creatividad y el ingenio del catedrático Miyamoto. Primero fueron las pantallas que aparecían cada cierto tiempo, las que os hablaban del extenso mundo que se estaba creando en las oficinas de Nintendo, un **reino de Hyrule en 3D dominado por las perfección de las texturas**, el sabio empleo de las luces y la presencia de juegos de cámaras inspirados directamente en las técnicas cinematográficas (y por cierto, bastante diferentes a las de «Super Mario 64»). Ahora, conforme se aproxima la fecha de lanzamiento (**se ha señalado abril como fecha probable de lanzamiento en Japón**), vais sabiendo más y más sobre la novedosa forma de control, habéis descubierto que **Link atravesará distintas edades**, que usará varias armas según el botón que presionéis, y que incluso podrá cabalgar a lomos de dos caballos. Pero «Zelda 64» todavía reservaba una buena noticia más, y es que el **cartucho estará traducido al castellano**. Así podréis disfrutarlo en toda su intensidad desde el primer minuto hasta el último.









El aspecto de Link irá cambiando durante la aventura. Lo conoceréis de niño, joven y adulto.



La nueva aventura de Link es el lanzamiento más esperado de Nintendo para su 64 bits en el 98. Por lo que hemos visto, todo hace pensar que «Zelda 64» marcará un antes y un después dentro del género.





El mapa de «Zelda 64» será amplísimo. Necesitaréis un día entero para viajar de un extremo a otro.

LAS CLAVES DE «ZELDA»

1. *«Zelda 64» será la **continuación de una serie mítica** dentro del género. Miyamoto se ha volcado con él, y eso nos ofrece todas las garantías.*
2. *El juego no desperdiciará ni uno solo de sus **256 megas** para crear los mejores gráficos que se hayan visto en cualquier cartucho para Nintendo 64.*
3. *Los **textos de pantalla en castellano** contribuirán a que os metáis de lleno en la exploración de un **mundo en 3D de proporciones gigantescas.***

LA HISTORIA

La ceremonia en la que Link va a recibir su espíritu guardián se ve de repente interrumpida por la llegada de una vil criatura que roba el árbol sagrado de los habitantes de Hyrule y a punto está de acabar con la vida de nuestro protagonista. Navie, el hada de Link, sobrevive al ataque y le acompaña en un viaje en el que tendrán que enfrentarse a Gannondorf, que ha raptado a la princesa Zelda y trata de apropiarse de los secretos del Triforce.



*Las últimas imágenes que han llegado a nuestra redacción nos muestran esta **secuencia de lucha entre Link y un dragón**. El héroe está utilizando el **bastón**, aunque en la parte superior de las pantallas se observa que puede **seleccionar otras armas** presionando el resto de los botones. El punto de mira rojo que aparece es un ejemplo del sistema de control: el gatillo servirá para **fijar a los enemigos y girar a su alrededor** durante los combates.*

«Quest 64»

EL DULCE SABOR DE UN RPG TRADICIONAL

En «Quest 64» os vais a encontrar un **RPG tradicional vestido con la suavidad y el brillo de los gráficos** a los que nos tiene acostumbrados la supermáquina de Nintendo.

Una de sus características más interesante será la **concepción dinámica del tiempo**, que hará que la luz cambie conforme amanezca o se haga de noche en el juego. **El protagonista, Shanjaque**, tendrá que explorar las tres regiones de un vasto mundo en **compañía de otros dos personajes**. Su principal habilidad será el **dominio de los cuatro elementos** (agua, fuego, tierra y aire), que podrá **mezclar para lanzar sus hechizos**.

A lo largo de la aventura tendréis que **hablar con un sinfín de personajes** que os darán información de valor para cumplir vuestra misión, y ganaréis experiencia batallando en tiempo real contra decenas de enemigos. Será un **RPG de los de toda la vida**, ideal para saciar las ansias de tantos y tantos aficionados al género.

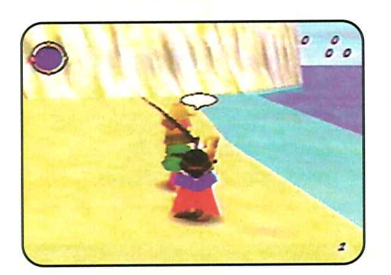


En «Quest 64» aparecerán cientos de personajes, hasta el punto de que todas las zonas del juego parecerán superpobladas. Los gráficos prestarán especial atención a los detalles faciales y a la vestimenta de los protagonistas.



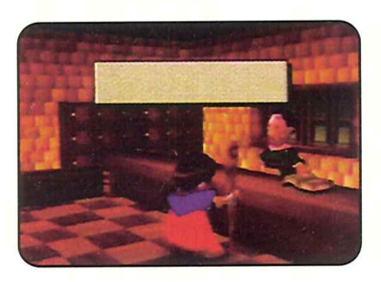
LA HISTORIA

El argumento de «Quest 64» seguirá las peripecias del joven aventurero Shanjaque y sus dos compañeros, a través de los territorios de la isla de Setland. Shanjaque tiene la extraordinaria habilidad de manipular los cuatro elementos a su antojo, y por ello ha sido nombrado guardián de la raza humana. Su objetivo será vencer a un hechicero que está sumiendo al mundo en la oscuridad y el caos espiritual.













LAS CLAVES DE «QUEST 64»

1. *Su principal valor es que por fin podremos jugar a un **RPG de los de siempre**. Y es que Nintendo 64 necesitaba un juego como éste.*
2. *El protagonista podrá realizar diferentes hechizos aprovechando su **dominio de los elementos** y la habilidad para combinarlos.*
3. *Habrá **cientos de personajes, amigos y enemigos**, con los que interactuar y, por supuesto, pelear a brazo partido.*

«Earthbound 64»

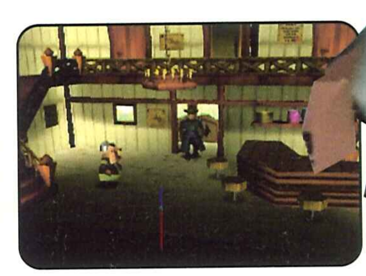
EL 64DD ALUMBRA UNA NUEVA BESTIA

«Earthbound 64» será el primer RPG que ponga a prueba el 64DD, y por lo que muestra y nos cuentan, parece que estamos asistiendo al nacimiento de otro de los grandes del género.

Hal Laboratories está programando para Nintendo una bestia de **512 megas** que le puede llevar a un "experto" entre **40 y 60 horas para finalizarlo**. Será una aventura dividida en varios capítulos, con **diez protagonistas diferentes,** que exprimirá la memoria del 64DD para crear una experiencia de juego única. La idea es que **no haya un camino predeterminado**, sino que cada jugador se las ingenie para avanzar: uno podrá plantar una semilla para que crezca un árbol y usarlo para escalar una montaña, mientras que otro quizás prefiera utilizar una ruta distinta para llegar a la cima. De igual forma, si se os cae un poco de comida puede atraer a algún monstruo hambriento y provocar una batalla que no existirá en otra partida. Quizá sea pronto para decirlo, pero éste puede ser el juego que nos "obligue" a comprar el 64DD.









Polígonos texturados, personajes de fantasía y escenarios brillantes os acompañarán en vuestro viaje a lo largo de «Earthbound 64». Los programadores están diseñando una aventura en la que una determinada acción podrá cambiar por completo el desarrollo posterior.

LA HISTORIA

Pese a que Nintendo todavía no ha dado a conocer el argumento del juego, se sabe que el desarrollo de «Earthbound 64» abarcará diez años en los que conoceréis mundos de fantasía, medievales y de ciencia-ficción. La aventura se dividirá en varios capítulos, y en cada uno controlaréis a un protagonista diferente (sumarán diez en total), con la particularidad de que el personaje principal de un capítulo podrá ser un secundario en el siguiente.



LAS CLAVES DE «EARTHBOUND 64»

1. *Nintendo quiere celebrar a lo grande la llegada del Rol al 64DD, lanzando un **juego de proporciones gigantescas**.*
2. *La intención de los creadores es que **no haya dos partidas iguales**. Cada persona que compre el juego creará su propia experiencia.*
3. *La **diversidad de personajes protagonistas** hará que controléis a uno diferente en cada capítulo del juego.*

«Super Mario RPG 2»

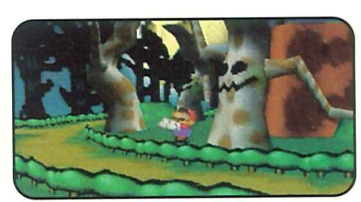
PARA GENTE SIN EXPERIENCIA EN LOS RPG

La segunda parte del RPG de Mario saldrá también para 64DD, pero cambiará totalmente de imagen respecto al cartucho de SNES.

Por lo que Nintendo dejó entrever en el Space World, el fontanero **volverá a las 2D** y utilizará unos **gráficos muy infantiles** en su nuevo juego de Rol. Parece que el objetivo de Miyamoto es **conquistar a un público sin experiencia** en los RPG, y Mario puede ser el personaje perfecto para conseguirlo.









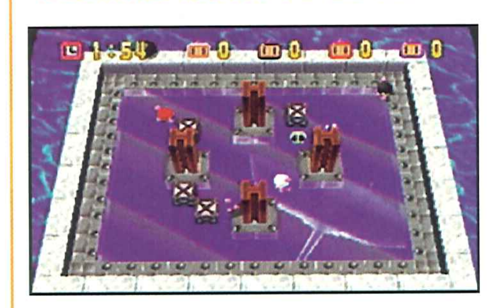




trucos en clave NINTENDO

BOMBERMAN 64 NINTENDO 64

CUATRO NUEVOS ESCENARIOS EN "BATTLE MODE"



En la pantalla de selección de modo, elige **Battle y ponte a pulsar el botón de Start como un loco**. Vaya, como si estuvieras jugando a un Hyperolympics o algo así. Al poco tiempo oirás un sonido que te confirmará que la cosa ha funcionado. Entra en el modo batalla y ¡tachán!, cuatro nuevos escenarios estarán a tu disposición: **In the Gutter, Sea sick, Blizzard Battle y Lost and Sea**. Que ustedes lo disfruten.





FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98 NINTENDO 64

PRIMEROS TRUCOS PARA EL JUEGO DEL MUNDIAL

Ya tenemos lo que querías. Los primeros trucos para el supersimulador mundialista de Electronic Arts. Y ojito porque son de lo más vacilón. A ver, empezamos por el **modo australiano**, o sea **jugar el partido boca abajo, al revés**. Ve a la pantalla de edición del jugador y elige **Australia**. Entra el nombre del jugador como **NWODEDISPU** y empieza un partido normal. ¿A qué nunca has jugado un partido así?
Más cosas. **¿Qué tal jugar un partido entre sombras y con jugadores sombreados?** En la pantalla de edición de jugador, elige ahora **Slovakia** e introduce tu nombre como **LASKO**. Luego habrá que ver si eres capaz de distinguir a tus jugadores de los del contrario...
Ahora **modo lápiz y papel**, o sea sin texturas, ni polígonos, ni zarandajas. Sí, injugable, pero divertido al máximo. También en la pantalla de edición, elige **Canadá** y tu nombre como **MARC**.
Una de **jugadores invisibles**. En la misma pantalla de siempre, elige ahora el conjunto inglés del **Sheffield Wednesday**, e introduce tu nombre como **WAYNE**. Éste sí que es complicado, porque no se va nada de nada...





MACE NINTENDO 64

CURIOSIDADES "MADE IN MIDWAY"



Para **cambiar el color del traje de los luchadores**, en la pantalla de selección de personaje elige al que más te guste y pulsa L.
Ahora vamos a traer la Edad Media a la actualidad. Si quieres **pelear en un campo de golf**, haz lo siguiente en la pantalla de selección de luchador: Ponte sobre **Koyasha y pulsa Start, luego sobre Mordus Kull y pulsa Start**, después sobre **Takeshi** y haz lo mismo. Coge un luchador y ¡a colar la bolita! Por cierto, que este truco sólo funciona en el **modo versus**.
Para jugar en **cualquier stage**, en la pantalla de selección, elige un personaje y pulsa **Start cuatro veces**. Pelearás en el stage de ese personaje. Sólo modo dos jugadores.
Este es para **luchadores enanos**. En la misma pantalla de siempre, elige a **Takeshi y pulsa Start, a Al Rashid y Start, a Ragnar y Start, a Xiao Long y Start**. Coge el personaje que quieras y prepárate para entrar en el mundo de los gnomos.
Luchadores cabezones. Elige Ragnar y Start, Al Rashid y Start, Takeshi y Start. Sólo para modo dos jugadores.
Otro de cabezas, pero éste más interesante porque se trata de cambiarlas de cuerpo. **El luchador que elijas no tendrá su propia cabeza**, sino la de su rival y viceversa. Elige **Al Rashid y Start, Takeshi y Start, Mordus Kull y Start, Xiao Long y Start, Namira y Start.**
No me lo puedo creer. **¿Zapatillas de Bugs Bunny?** No, si lo que no te demos aquí... Elige **Ragnar y Start, Dregan y Start, Koyasha y Start**. Y fíjate en las zapatillas tan monas de color rosa. ¡¡Molan todo!!

FIGHTER'S DESTINY NINTENDO 64

JUGAR CON LA VACA USHI

Y con el Joker, y con Boro, y con el Maestro... Si eres bueno, el juego te recompensará con creces. Pero tendrás que trabajártelo. Nosotros sólo te vamos a dar unas cuantas pistas....

Para **seleccionar a Boro**, tienes que acabarte el juego en el modo más fácil. Si prefieres a **Robert el robot**, se te exigirá acabarte el juego con todos los personajes y esperar a que el maestro te diga que puedes coger a Robert. Entonces ve al **FASTEST MODE y elimina a todos los luchadores en menos de un minuto.**

Para pillar a la vaca sagrada, haz lo mismo que en el caso anterior y espera a leer un mensaje del tipo "ahora puedes seleccionar a Ushi". Entra en el **Rodeo Mode y procura mantenerte en pie un minuto o más.** Podrás elegir a Ushi en dos colores, marrón y clásico.

Con el Joker, lo mismo de lo mismo. Luego te cargas a los **100 luchadores en el Modo Survival** y ¡hecho! Y para el maestro, otra vez a acabártelo todo y luego te metes en el **Master Challenge** con cualquier personaje y te quitas de enmedio a todos los rivales.

El último truco es más facilito y sirve para **cambiar el traje de los luchadores.** Sólo tienes que pulsa R en la pantalla de selección de luchadores. Verás como la segunda equipación es mucho más coqueta que la normal.



TETRISPHERE NINTENDO 64

TRUCOS REDONDOS



¿Cuántos modos de juego hemos dicho que tenía este juego? Pues no, ahora tiene uno más. Se llama **Lines** y es de lo más divertido. ¿Cómo obtenerlo? Pues seleccionas **Single en el menú inicial y a la hora de entrar tu nombre, escribes LINES.** Sal y verás una nueva opción entre los modos de juego.

Más y muy buenos. Si quieres **empezar en la esfera que te dé la gana**, tanto en modo rescate como Hide & Seek o puzzle, puedes poner en práctica lo siguiente: **Elige Single y antes de elegir tu nombre, pulsa L, C abajo y C derecha simultáneamente.** Aparecerán nuevos caracteres en la pantalla de letras. Tienes que seleccionar los siguientes: **planeta, ovni, cohete, corazón y calavera.** Nada más, no hace falta que pongas ninguna letra.

Para oír **nuevas e interesantes melodías**, haz lo mismo que en el truco anterior, sólo que ahora escribe tu nombre como **G(cabeza de alien)AME BOY.** ¿Queda claro?

Y ya el último, ése tan majo que te deja ver los créditos de los programadores. Elige tu nombre como **CREDITS**, y asunto arreglado.



Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocernos ya!

O llama al teléfono... **902·17·18·19** *Y recibirás tu pedido por correo*

Provincia	Ciudad	Dirección
ALAVA	Vitoria	C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24
ALICANTE	Alicante	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
	Benidorm	AV/ DE LOS LIMONES, 12 ED. FUSTER JUPITER - Tel: 681 31 00
ALMERIA	Almería	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
ASTURIAS	Gijón	Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19
BALEARES	Palma de Mallorca	C.C. PORTO PI-Centro Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
	Palma de Malloca	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71
BARCELONA	Barcelona	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
	Barcelona	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
	Barcelona	C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
	Badalona	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
	Badalona	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
	Manresa	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
	Mataró	C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 796 07 16
	Sabadell	FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16
BURGOS	Burgos	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA Pl. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	Córdoba	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GERONA	Gerona	JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29
	Palamós	C/ ENRIC VINCKE s/n. TEL: 60 16 65
GRANADA	Granada	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
GUIPUZCOA	S. Sebastián	AV. ISABEL II, 23. TEL: 44 56 60
HUESCA	Huesca	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	Jaén	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	La Coruña	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
	Santiago	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
LAS PALMAS G.C.	Las Palmas	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
	Las Palmas	C.C. LA BALLENA. TEL: 41 82 18
LA RIOJA	Logroño	AV. DOCTOR MUGICA, 6. TEL: 20 78 33
MADRID	Madrid	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25 (Atocha)
	Madrid	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
	Madrid	Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 - Tel: 378 22 22 (Bº Pilar)
	Alcalá Henares	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
	Alcobendas	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 11 - Tel: 652 03 87
	Alcorcón	CISNEROS, 47 - Tel: 643 62 20
	Las Rozas	C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 TEL: 637 47 03
	Móstoles	Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
	Torrejón	C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53. TEL: 656 24 11
MALAGA	Málaga	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
	Fuengirola	AV. JESUS SANTOS REIN ED. OFISOL, 4 - Tel: 246 38 00
MURCIA	Murcia	C/ PASOS DE SANTIAGO S/N. EDIF. CONDESTABLE. TEL: 29 46 16
NAVARRA	Pamplona	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
PONTEVEDRA	Vigo	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	Salamanca	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
STA. CRUZ TENERIFE	Sta. Cruz de Tenerife	C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83
SEGOVIA	Segovia	C.C. ALMUZARA C/ JUAN BRAVO, 6 - Tel: 46 34 62
SEVILLA	Sevilla	C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23
VALENCIA	Valencia	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37 (Pz España)
	Valencia	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	Valladolid	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VIZCAYA	Bilbao	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
	Las Arenas	CALLE DEL CLUB, 1 - Tel: 464 97 03
ZARAGOZA	Zaragoza	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 Tel: 53 61 56
	Zaragoza	C.C. INDEPENDENCIA. C/ CADIZ, 14. TEL: 976 21 82 71
ARGENTINA	Buenos Aires	SAN JOSE, 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017)

NINTENDO 64



CONSOLA + MANDO — SUPER PRECIO **28.900**

Accesorio	Precio
CONTROLLER	4.990
CABLE RF	2.990
(MEMORY PAK) CONTROLLER PAK	2.990
MANDOS DE COLORES (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL)	5.990
MEMORY CARD COLOR (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL, TRANSP.)	2.990
PER4MER RACING WHEEL+PEDALES	11.990
RUMBLE PAK	3.490
MEMORY CARD PLUS (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, GRIS, TRANSP.)	4.990

























Juego	Precio
BLAST CORPS	9.490
BOMBERMAN 64	8.490
CHAMELEON TWIST	10.490
CLAYFIGHTER 63 1/3	13.990
CRUSIN' USA	6.990
DARK RIFT	13.490
DIDDY KONG RACING	8.490
DOOM 64	10.490
DUKE NUKEM 64	13.490
EXTREME G	10.490
F1 POLE POSITION 64	12.490
FIFA RUMBO AL MUNDIAL'98	12.990
GOLDEN EYE 007	8.490
HEXEN 64	12.990
INT'L SUPERSTAR SOCCER 64	13.490
KILLER INSTINCT GOLD	9.490
LAMBORGHINI	13.490
LYLAT WARS (+RUMBLE PAK)	9.990
MACE	13.490
MADDEN NFL'98	12.990
MARIO KART 64	9.490
MISCHIEF MAKERS	8.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	13.990
MULTI RACING CHAMP.	13.490
NAGANO WINTER OLYMPICS'98	13.490
NBA HANGTIME	13.990
PILOTWINGS 64	7.490
SAN FRANCISCO RUSH	13.490
STAR WARS: SHADOW OF EMP.	9.990
SUPER MARIO 64	9.490
TOP GEAR RALLY	14.490
TUROK	9.990
WAR GODS	12.490
WAVE RACE 64	9.490
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	13.990

GAMEBOY



CONSOLA GAME BOY — 6.990

GAME BOY POCKET — 8.990



Juego	Precio
BUST-A-MOVE 2	P.V.P. - 4.990
DONKEY KONG LAND (OFERTA)	P.V.P. - 3.990
DONKEY KONG LAND III	P.V.P. - 5.990
EL LIBRO DE LA SELVA	P.V.P. - 4.490
EL REY LEON	P.V.P. - 4.490
F1 RACE (OFERTA)	P.V.P. - 2.990
HERCULES	P.V.P. - 5.990
JUNGLE STRIKE	P.V.P. - 4.990
KILLER INSTINCT (OFERTA)	P.V.P. - 3.990
LOS PITUFOS 3	P.V.P. - 5.990
LUCKY LUKE	P.V.P. - 5.990
MORTAL KOMBAT I & II	P.V.P. - 4.990
MICRO MACHINES	P.V.P. - 4.690
RACE DAYS	P.V.P. - 4.690
ROAD RASH	P.V.P. - 4.690
STAR WARS (OFERTA)	
SUPERMAN	
SUPER MARIO LAND (OFERTA)	
SUPER MARIO LAND 2 (OFERTA)	
SUPER MARIO LAND 3 (OFERTA)	
THE LEGEND OF ZELDA (OFERTA)	
TUROK	

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



SUPER NINTENDO MARIO PACK — 16.990

Juego	Precio
D. KONG COUNTRY (OFERTA)	5.990
D. KONG COUNTRY 3	9.990
EL LIBRO DE LA SELVA	6.990
EL REY LEON	6.990
F-ZERO (OFERTA)	4.990
FIFA RAM'98	7.990
ILLUSION OF TIME (OFERTA)	5.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	6.990
KILLER INSTINCT	6.990
KIRBY'S GHOST TRAP (OFERTA)	4.990
LOS PITUFOS 2	9.990
POWER RAGERS ZEO	8.990
SECRET OF EVERMORE (OFERTA)	5.990
SPACE ACE (OFERTA)	4.990
STREET RACER (OFERTA)	4.990
SUPER SOCCER (OFERTA)	4.990
SUPER TENNIS (OFERTA)	4.990
T2 JUDGMENT DAY (OFERTA)	4.990
TERRANIGMA	9.990
TETRIS & DR. MARIO (OFERTA)	4.990
TETRIS ATTACK	6.990
TIMON Y PUMBA	6.990
TINTIN TEMP. DEL SOL	8.990
WORLD LEAGUE BASKETB. (OFERTA)	4.990



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
TRES DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI LO TUYO ES LA SUPER NINTENDO CONSIGUE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO POR SÓLO 5.000 PESETAS.
3
3.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 Ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción